SONY

4-463-319-**53** (1)

Live Content Producer

Manual de instrucciones

Antes de poner en funcionamiento la unidad, lea detenidamente este manual y consérvelo para referencias futuras.

AWS-750

Software Versión 1.2

Anycast Touch HDMI

© 2013 Sony Corporation

Índice

Notas importantes 6
Copyrights 6
Nota acerca de los píxeles defectuosos de la pantalla LCD 6
Puntos a comprobar antes de utilizar los dispositivos 6
Instalación 6
Nota acerca de las imágenes utilizadas en este manual 6
Historial de actualizaciones de la versión 7
Funciones añadidas en la versión 1.2 7

Descripción general

Características 9
Configuración del sistema y flujo de funcionamiento 11
Uso en diferentes eventos 11
Uso en conferencias y seminarios 12
Identificación de los componentes 13
Parte frontal 13
Parte izquierda 14
Parte derecha 15
Parte posterior 16
Apertura y cierre de la pantalla principal 19
Apertura de la pantalla principal 19
Cierre de la pantalla principal 20
Aplicación de películas protectoras antideslumbramiento 21
Uso de las pantallas táctiles 23

Introducción

Flujo de funcionamiento 25
Paso 1: Conexión de los dispositivos 26
Paso 2: Encendido de la unidad 27
Paso 3: Ajustes iniciales 28
Ajuste del formato de las señales de vídeo 28
Ajuste de la fecha y la hora 28
Ajuste del brillo de la pantalla 29
Paso 4: Conmutación de vídeo 30
Conmutación después de visualizar un vídeo de previsualización 30
Conmutación del PGM directamente (Direct Take) 31
Uso de los efectos de transición 32
Paso 5: Mezcla de audio 34

Operaciones básicas

Uso de las pantallas 36
Pantalla principal 36
Pantalla secundaria 41
Creación de listas 43
Preparación de los materiales 43
Adición de fuentes de entrada a las listas (Add Source) 44
Adición de imágenes fijas a las listas (Add Still Picture) 44
Adición de Media Player a las listas (Add Media Player) 45
Creación y adición de títulos nuevos (Create New) 46
Edición de texto creado en Titler (Edit) 47
Eliminación de botones de material de las listas (Delete) 47
Cambio del criterio de ordenación de las listas 47
Inserción de títulos 48
Preparación de títulos 49
Visualización de compuestos de título 49
Inserción de logotipos 50
Preparación de logotipos 50
Visualización de compuestos de logotipo 50
Control de cámaras remotas 52
Control de cámaras 52

Almacenamiento de ajustes como ajustes predeterminados 54
Recuperación de los ajustes predeterminados 55
Encender indicadores en cámaras remotas 55
Uso de la función de indicador GUI.....56
Uso de la función de indicador de la cámara.....56
Encender indicadores en cámaras remotas 56
Encender indicadores en cámaras conectadas mediante GPI 56
Reproducción de archivos de material en Media Player 57
Introducción de texto.....59
Uso del teclado virtual 60

Operaciones avanzadas

Composición de vídeos mediante imagen dentro de otra imagen (PinP) 61
Selección de modelos compuestos 61
Selección de materiales compuestos 62
Ajuste de vídeos superpuestos 62
Inserción de personas en fondos (inserción de Croma Key).....65
Selección de modelos compuestos 65
Selección de materiales compuestos 66
Ajuste del vídeo superpuesto 1 66
Ajuste del vídeo superpuesto 2 68
Creación de escenas.....70
Creación de escenas nuevas 70
Edición de escenas 70
Sustitución de miniaturas 71
Exclusión de opciones de escenas 71
Recuperación de escenas 71
Seguimiento de objetos (función de seguimiento) 72
Preparación 72
Activación de la función de seguimiento 72
Uso del modo de seguimiento 73
Uso del modo de encuadre 75
Conmutación de la segunda salida (AUX) 76
Configuración de los ajustes de AUX 76
Conmutación de vídeo 77
Configuración de ajustes detallados de audio.....78
Ajuste de la calidad de audio para cada canal 78
Conmutación del audio monitorizado 80
Ajuste de los niveles de salida MIX OUT 80
Ajuste del audio incrustado de las fuentes de entrada 80
Grabación de salidas de la unidad en almacenamiento interno.....82
Configuración de los ajustes de grabación 82
Inicio y detención de la grabación 83
Emisión de secuencias 83
Preparación 83
Configuración de los ajustes de red 84
Configuración de la emisión de secuencias 84
Inicio y detención de la transmisión de secuencias en directo 85
Grabación de archivos VOD 85
Uso de dispositivos externos para la conmutación de vídeo y otras operaciones 87
Operaciones de teclado 87
Operaciones de X-keys 87
Creación de títulos (Titler) 88
Inicio y cierre de Titler 88
Uso de la pantalla [Titler]..... 90
Creación de títulos 91
Guardar las plantillas creadas como plantillas de usuario 92
Administración de archivos (File Manager).....93
Visualización de la pantalla [File Manager] 93
Uso de la pantalla [File Manager] 93
Cambio de nombre de los archivos 94
Importación de archivos 95

Exportación de archivos 96
Formateo de unidades externas 97
Almacenamiento y carga de configuraciones 98
Almacenamiento de configuraciones 98
Carga de configuraciones 98
Restauración de la configuración predeterminada 98

Configuración

Configuración y conexiones de las cámaras remotas 99
Asignación de cámaras remotas 99
Configuración de los ajustes del sistema (menú [System Setup]) 101
Visualización de la pantalla [System Setup] 101
Pantalla [Language] 101
Pantalla [Network] 101
Pantalla [Video Setup] 103
Pantalla [Audio Setup] 105
Pantalla [Others] 107
Pantalla [Service Log] 107

Apéndice

Actualizaciones de software 108
Visualización de la información de la versión 108
Actualización del software 108
Solución de problemas 109
Mensajes 109
Visualización del icono ⚠ en listas 109
Problemas y soluciones 109
Mantenimiento 113
Especificaciones 113
Unidad principal 113
Rendimiento 115
Funciones 115
Formatos de entrada compatibles 116
Formatos de salida compatibles 117
Formatos de archivo 118
Datos guardados en proyectos 119
Teclados externos 120
Asignación de los contactos del conector 120
Limitación general de las transiciones 124
Glosario 125
Índice alfabético 127

AVISO PARA LOS USUARIOS

© 2013 Sony Corporation. Reservados todos los derechos. Este manual, así como el software que se describe, no pueden ser reproducidos, traducidos ni reducidos a ningún formato legible por máquinas, en todo ni en parte, sin el permiso previo por escrito de Sony Corporation.

SONY CORPORATION NO OFRECE NINGUNA GARANTÍA RELACIONADA CON ESTE MANUAL, CON EL SOFTWARE NI CON NINGUNA OTRA INFORMACIÓN QUE AQUÍ SE CONTENGA, Y POR LO TANTO RENUNCIA EXPRESAMENTE A CUALQUIER GARANTÍA DE COMERCIALIZACIÓN NI IDONEIDAD PARA CUALQUIER PROPÓSITO EN PARTICULAR RELACIONADA CON ESTE MANUAL, EL SOFTWARE NI CUALQUIER OTRO TIPO DE INFORMACIÓN. SONY CORPORATION NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGÚN CASO POR NINGÚN DAÑO FORTUITO, RESULTANTE NI ESPECIAL, YA SEA SOBRE LA BASE DE UN AGRAVIO, DEL CONTRATO O CUALQUIER OTRA, QUE SE PRODUZCA COMO CONSECUENCIA O EN RELACIÓN CON ESTE MANUAL, CON EL SOFTWARE O CUALQUIER OTRA INFORMACIÓN AQUÍ CONTENIDA, O DEL USO QUE SE HAGA DE ELLOS.

Sony Corporation se reserva el derecho de modificar como desee este manual o la información que contiene, en cualquier momento y sin previo aviso.
El software aquí descrito puede estar regido también por los términos de un contrato de licencia de usuario independiente.

- Anycast Station es una marca comercial registrada de Sony Corporation.
- Los términos HDMI y HDMI High-Definition Multimedia Interface, así como el logotipo de HDMI son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de HDMI Licensing LLC en los Estados Unidos y otros países.
- USTREAM y su logotipo son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Ustream, Inc. en Estados Unidos y en otros países.

Todos los demás nombres de compañías y productos son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivas compañías o sus respectivos propietarios de la marca. Además, los símbolos ® o ™ no se utilizan en el texto.

Notas importantes

Copyrights

El uso de esta unidad para la conmutación de vídeo y/o audio, o la distribución por Internet u otros medios puede requerir en algunos casos la autorización del propietario de los derechos de autor (copyright) del vídeo o el audio. A efectos de protección del copyright, tenga en cuenta los siguientes aspectos cuando utilice esta unidad.

- Cuando conecte un dispositivo de grabación a esta unidad y grabe vídeo o audio, observe escrupulosamente las leyes relativas al copyright.
- Queda prohibida por la ley la exhibición o distribución de material de vídeo o audio cuyo copyright lo ostenten terceros, y permitir el acceso a un grupo privado o al público, sin la autorización del propietario del copyright.
- Aunque se ostenten los derechos de exhibición o distribución, el hecho de utilizar esta unidad o editar el contenido original mediante cortinillas o fundidos, por ejemplo, puede estar prohibido por la ley.
- Con una actualización de software o ampliación de funciones, con el objeto de proteger el copyright, las especificaciones de las señales de vídeo y audio que se pueden recibir pueden modificarse sin previo aviso.
- Según la legislación de derechos de autor, no puede utilizar el vídeo o audio grabado sin la autorización del propietario del copyright, excepto para su disfrute personal. Tenga en cuenta que en las actuaciones y espectáculos en directo, aunque sea para su diversión particular, la filmación puede estar restringida.

Nota acerca de los píxeles defectuosos de la pantalla LCD

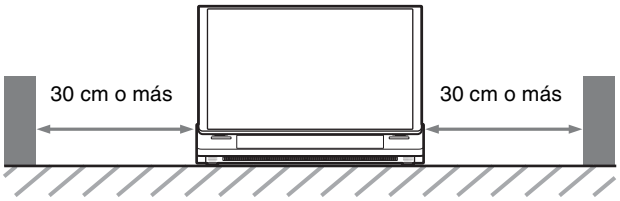
La pantalla LCD utilizada en esta unidad está fabricada con tecnología de gran precisión, lo cual hace que al menos el 99,99% de los píxeles sean funcionales. Aún así, es posible que haya una pequeña proporción de píxeles que estén “bloqueados”, o bien que se muestren continuamente (en rojo, verde o azul), que no se muestren nunca (en negro) o que parpadeen. Además, después de haberla utilizado durante un período prolongado de tiempo, debido a las características físicas de la pantalla de cristal líquido, es posible que los mencionados píxeles aparezcan de manera espontánea. Estos problemas no son fallos de funcionamiento. Tenga en cuenta que estos problemas no afectarán a los datos grabados.

Puntos a comprobar antes de utilizar los dispositivos

- Cuando emita secuencias de datos valiosos, antes compruebe las conexiones de los dispositivos, o realice una prueba de emisión de secuencias, a fin de asegurarse de que el sistema funciona correctamente.
- Verifique de antemano que los archivos de películas se pueden reproducir en la unidad.
- Sony no será responsable de ningún fallo a la hora de grabar datos en un almacenamiento interno durante el uso de la función de grabación de la unidad.

Instalación

Instale la unidad en una superficie plana y nivelada. La unidad tiene orificios de ventilación en ambos lados. A fin de garantizar una circulación de aire adecuada, debe haber un espacio de 30 cm como mínimo a cada lado de la unidad.



Nota acerca de las imágenes utilizadas en este manual

Las imágenes utilizadas en este manual se han creado para ayudar a explicar las operaciones. Las imágenes reales que se muestran o se emiten durante las operaciones pueden variar.

Historial de actualizaciones de la versión

Funciones añadidas en la versión 1.2

Se han añadido las siguientes funciones a la versión 1.2 de AWS-750.

Función de seguimiento

Ahora puede seguir automáticamente un objeto especificado (p. ej., una persona) en el vídeo de una cámara conectada a la unidad mediante un cable VISCA. También se ha añadido una función de encuadre que le permite controlar las cámaras VISCA para centrar la visualización del vídeo en el objeto especificado.

Para obtener más información, consulte "Seguimiento de objetos (función de seguimiento)" (página 72).

Función de indicador GUI (Interfaz de usuario general)

Se ha añadido un modo que muestra indicaciones en los botones de las fuentes seleccionadas y que se utilizan como salida PGM y como fuentes de selección de NEXT en la lista [Input] de la pantalla principal.

Para obtener más información, consulte "Uso de la función de indicador GUI" (página 56).

Función de indicador de la cámara (Interfaz de propósito general)

Ahora puede activar y desactivar las luces indicadoras de las cámaras a través de los contactos de salida del conector GPI de la parte trasera de la unidad, cuando el vídeo de una cámara se esté utilizando como salida PGM o como fuente de selección de NEXT. Asimismo, las luces indicadoras de las cámaras remotas conectadas al conector VISCA pueden encenderse y apagarse durante la salida PGM.

Para obtener más información, consulte "Uso de la función de indicador de la cámara" (página 56).

Ampliación de la función de imagen dentro de otra imagen

Se han añadido las siguientes funciones a los modelos de efecto de imagen dentro de otra imagen seleccionados en la lista [Effect].

- Ajuste del color y el ancho de los bordes
- Configuración personalizada de los tamaños de vídeo superpuesto y rotación para añadir un sentido de perspectiva.
- Ajuste de la opacidad y conmutación superior/inferior entre videos superpuestos
- Ajuste de recorte

Para obtener más información, consulte "Composición de vídeos mediante imagen dentro de otra imagen (PinP)" (página 61).

Se han añadido plantillas de usuario a Titler

Puede importar archivos de imágenes fijas a la categoría de "Titler Template". Esto le permite insertar texto en los archivos de imágenes fijas importados o editarlos antes de guardarlos como plantillas de usuario y utilizarlos. También se pueden realizar ediciones como modificar el texto en las plantillas predeterminadas y luego guardarlas como plantillas de usuario.

Para obtener más información, consulte "Creación de títulos (Titler)" (página 88).

Procesamiento del ángulo de visión para señales SD

Ahora puede seleccionar [16:9 (Wide Zoom)] como formato de entrada para las señales SD (SD SDI/ compuesto), además de [4:3 (Center)].
También puede seleccionar [Squeeze] y [Edge Crop] en el formato de salida para las señales SD (SD SDI), además de [Letter Box].

Para obtener más información, consulte "Formatos de entrada compatibles" (página 116) y "Formatos de salida compatibles" (página 117).

Compatibilidad adicional con modelos de cámaras remotas

Los modelos SRG-300H, EVI-H100S y EVI-H100V son ahora compatibles.
Además, en el caso de cámaras incompatibles, aparecerá "Unknown" en el nombre del dispositivo.

Para obtener más información, consulte "Configuración y conexiones de las cámaras remotas" (página 99).

Operaciones simultáneas

Ahora es posible realizar las siguientes operaciones de forma simultánea.

- Las operaciones de panorámica vertical y horizontal de las cámaras remotas
- Habilitar y deshabilitar canales para varios atenuadores de audio

Se ha añadido la función [HDCP Handling] (compatibilidad con HDCP)

Ahora, si se habilita la función [HDCP Handling], el material HDCP que se recibe en un conector HDMI (IN4) puede emitirse por otro conector HDMI (PGM/AUX). Sin embargo, debido a la compatibilidad con HDCP, existen algunas limitaciones a la hora de habilitar esta función, como la desactivación de la salida de señales de vídeo y audio digital procedentes de otros conectores que no sean el conector de salida HDMI.

Para obtener más información, consulte "[HDCP Handling]" en "System" (página 104).

Nota

Esta función solo se admite en unidades AWS-750 compatibles con HDCP (p. ej., unidades con los siguientes números de serie).
Número de serie: 11001 o posterior

Función de salida de código de tiempo

Ahora los códigos de tiempo están incrustados en las salidas HD SDI.

Características

El AWS-750 Live Content Producer es un sistema de producción audiovisual todo en uno que incluye control de cámara, conmutación de vídeo, mezcla de audio y un sistema de distribución de imágenes en directo para Internet. La conmutación de vídeo y la mezcla de audio pueden realizarse mediante operaciones simples.
La unidad, que ha sido diseñada pensando en la facilidad de uso, cuenta con dos pantallas táctiles que le permiten, por ejemplo, controlar y conmutar las fuentes en la pantalla principal mientras mezcla audio y configura los ajustes en la pantalla secundaria.

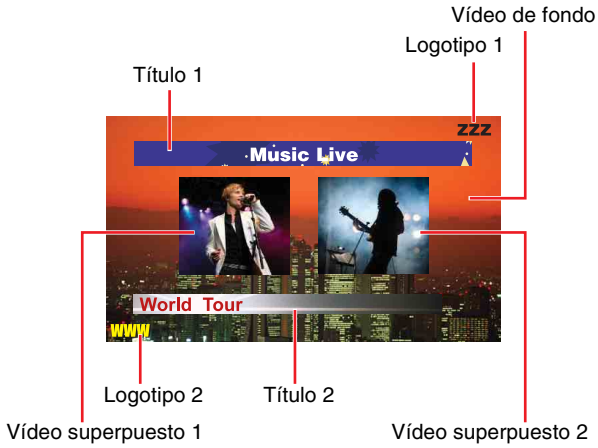
Pantalla principal
Permite realizar operaciones de conmutación de vídeo.

Pantalla secundaria
Permite realizar mezcla de audio y configurar ajustes.

Conmutación de vídeo

Compuestos de hasta siete fuentes

Se pueden superponer hasta seis imágenes en un vídeo de fondo, incluidos logotipos, títulos y vídeos de imagen dentro de otra imagen (PinP) separados (p. ej., superponer vídeos).



Los compuestos pueden incluir hasta dos superposiciones de cada tipo (p. ej., títulos, logotipos y vídeos superpuestos) al mismo tiempo.

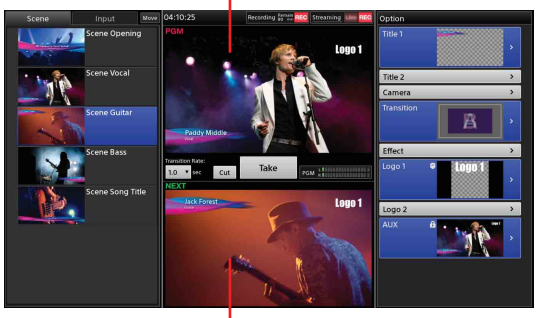
Diferentes entradas de vídeo

La unidad es compatible con hasta seis líneas de vídeo de entrada (HD/SD-SDI, compuesto, RGB, HDMI), lo que permite realizar operaciones que utilizan vídeo HD/SD y señales de PC al mismo tiempo, y producir diferentes compuestos de vídeo con un alto impacto visual.

Previsualización de vídeo

Es posible previsualizar el vídeo que se utilizará como la siguiente salida de programa en el visor [NEXT].

Visor [PGM]
Visualiza el vídeo de salida del programa actual.



Visor [NEXT]
Visualiza el vídeo de salida del siguiente programa.

Guardar compuestos de vídeo como escenas

Se pueden guardar compuestos de vídeo como escenas para recuperarlas cuando sea necesario.

Creación de títulos

Esta unidad incluye la función Titler que permite crear títulos mediante operaciones sencillas.
Puede utilizar Titler para crear títulos e insertarlos inmediatamente en vídeos o editarlos cuando sea necesario.

Grabación en almacenamiento interno

Es posible grabar compuestos de vídeo y mezclas de audio en el almacenamiento interno de la unidad. Estos archivos grabados pueden editarse con diferentes editores no lineales.

Salida de dos canales (AUX)

Además de PGM, esta unidad también cuenta con una salida de vídeo (AUX).
Puede utilizar esta característica cuando desee emitir dos vídeos diferentes con dos proyectores, o cuando quiera emitir un vídeo sin los títulos y logotipos de la salida PGM.

Mezcla de audio

Se pueden mezclar hasta cinco entradas de audio.
Cada canal dispone de una serie de funciones como, por ejemplo, atenuador, recorte de señal de entrada, ecualizador, filtro, limitador, compresor y panoramizador (balance). Estas funciones permiten ajustar los niveles y la calidad de audio de forma independiente para cada canal.

Control de la cámara a distancia

Con las cámaras compatibles con VISCA, se pueden controlar a distancia la panorámica horizontal, la panorámica vertical y el zoom, entre otros. La panorámica horizontal, la panorámica vertical, el zoom y otras condiciones pueden guardarse como ajustes predeterminados para recuperarlos cuando sea necesario.
También puede seguir a personas y tocar el visor [NEXT] para desplazar la posición central de la cámara hasta la posición que se ha tocado.

Función de indicador

Puede hacer que el indicador de una cámara se encienda cuando se esté usando el vídeo de esta para la salida PGM o la selección de NEXT.
También se pueden mostrar indicaciones para las fuentes de la salida PGM y la selección de NEXT en la lista [Input].

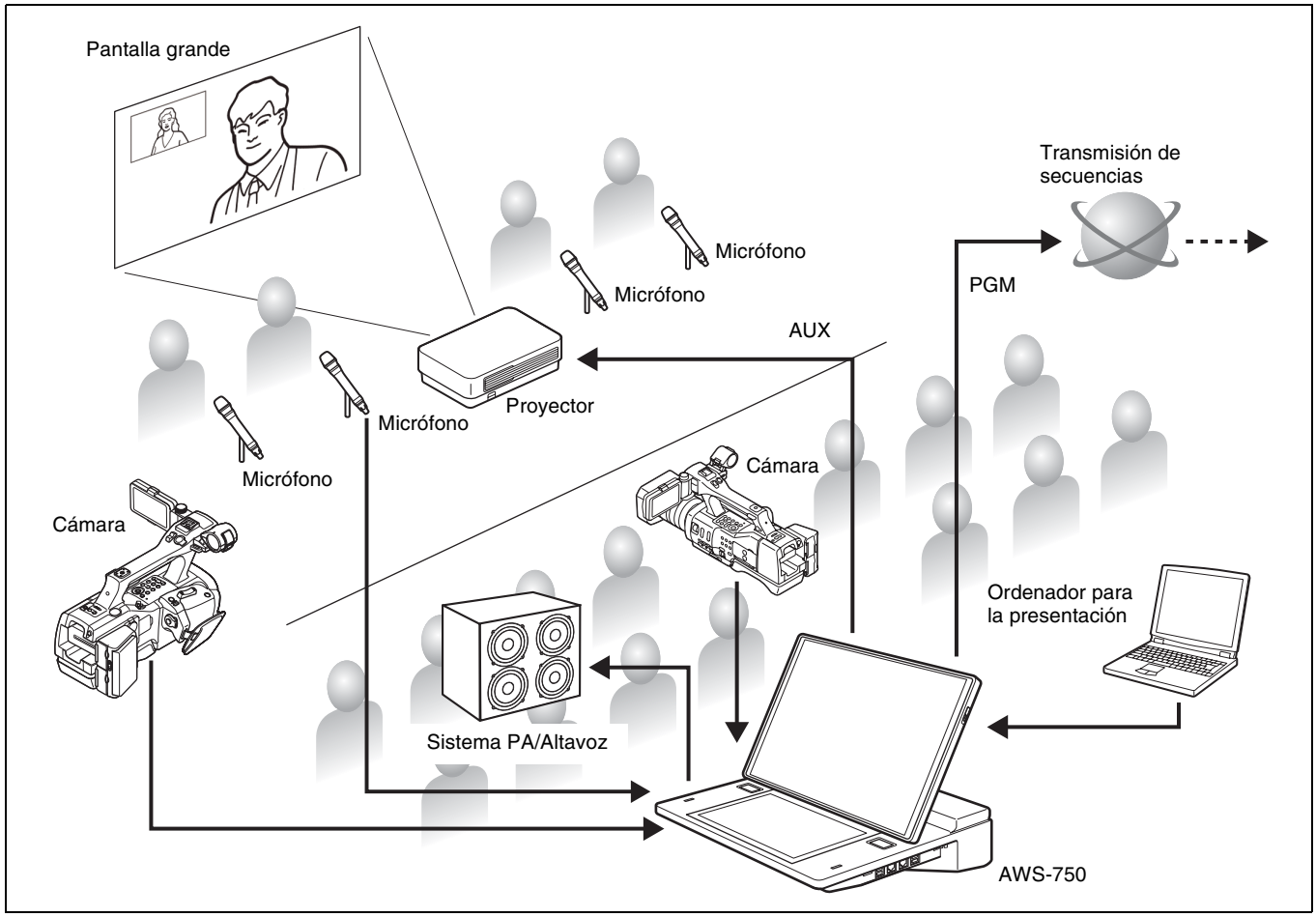
Transmisión de secuencias

Los compuestos de vídeo y las mezclas de audio pueden codificarse en la unidad y emitirse en secuencias en directo a través de un servidor externo, o grabarse en el almacenamiento interno de la unidad como un archivo VOD (Video On Demand).

Configuración del sistema y flujo de funcionamiento

A continuación se incluye un ejemplo de configuración del sistema y se describen los ajustes necesarios para la configuración.

Uso en diferentes eventos



Configuración de los preparativos

- Configuración de la salida/entrada de vídeo (página 103)
- Configuración de la salida/entrada de audio (página 105)
- Creación de títulos (página 48, 88)
- Preparación de logotipos (página 48, 95)
- Creación y almacenamiento de escenas (página 70)
- Asignación de entradas de vídeo (página 43, 103)
- Configuración de emisión de secuencias (página 83)
- Configuración de AUX (página 76)

Flujo de funcionamiento

Visualización de las imágenes de la cámara (página 30)

↓

Transmisión de secuencias (página 83)

↓

Inserción de títulos y logotipos (página 48)

↓

Mezcla de audio (página 34)

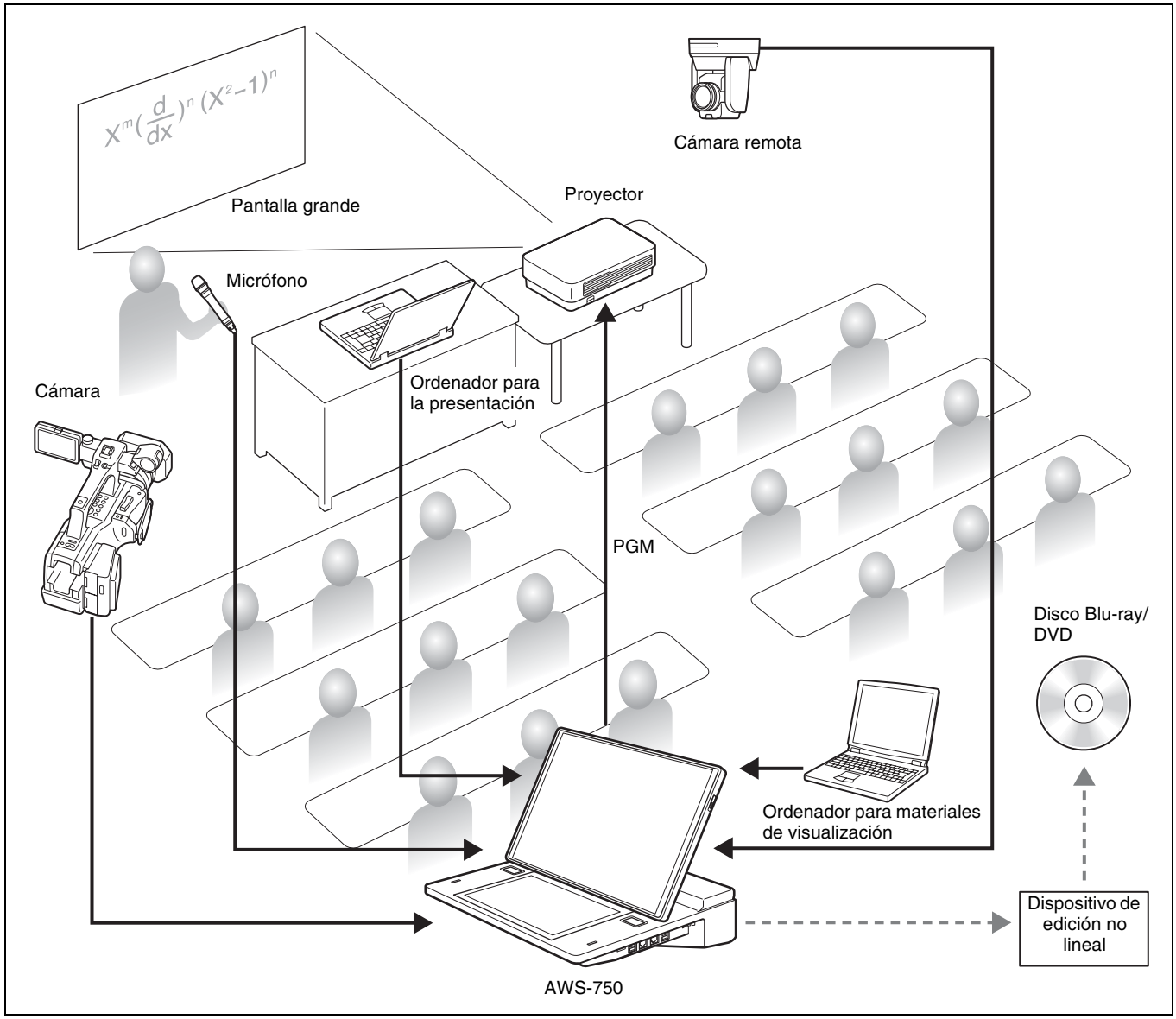
↓

Conmutación de fuentes AUX (página 77)

↓

Uso del efecto de imagen dentro de otra imagen (recuperación de escenas) (página 61, 70)

Uso en conferencias y seminarios



Configuración de los preparativos

- Configuración de la grabación (página 82)
- Configuración de la cámara remota (página 99)
- Configuración del ángulo de cámara (página 52)

Flujo de funcionamiento

Visualización de las imágenes desde el proyector

↓

Grabación (página 82)

↓

Visualización de las imágenes de la cámara (página 30)

↓

Control de las cámaras remotas (página 52)

↓

Mezcla de audio (página 34)

↓

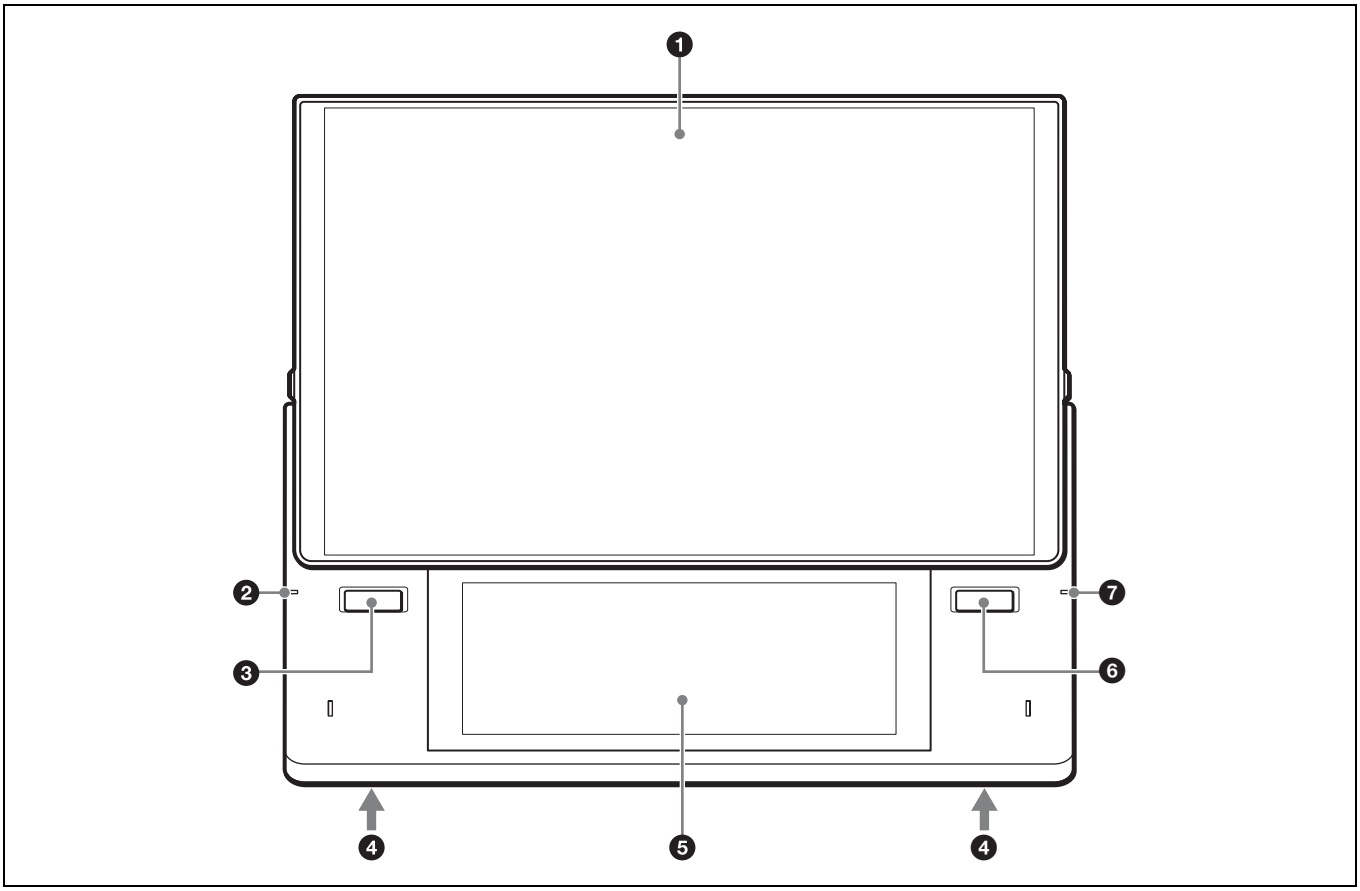
Conmutación a imagen dentro de otra imagen (página 61)

↓

Exportación del material grabado (página 96)

Identificación de los componentes

Parte frontal



Las pantallas de la unidad son táctiles. Para obtener más información acerca de su funcionamiento, consulte "Uso de las pantallas táctiles" (página 23).

1 Pantalla principal
Muestra la pantalla principal que se utiliza para realizar operaciones de conmutación de vídeo.

Para obtener más información acerca de las funciones básicas, consulte "Pantalla principal" (página 36).

2 Indicador de alimentación
Se ilumina en verde cuando la unidad está encendida.

3 Botón L
Permite realizar operaciones como, por ejemplo, conmutar fuentes.
La función de este botón es idéntica a la del botón [Take] de la pantalla principal.

4 Altavoces internos (L/R)
Emiten el audio (L/R) del monitor.
Cuando los auriculares están conectados a la clavija HEADPHONES, se desactiva la emisión a través de los altavoces internos.

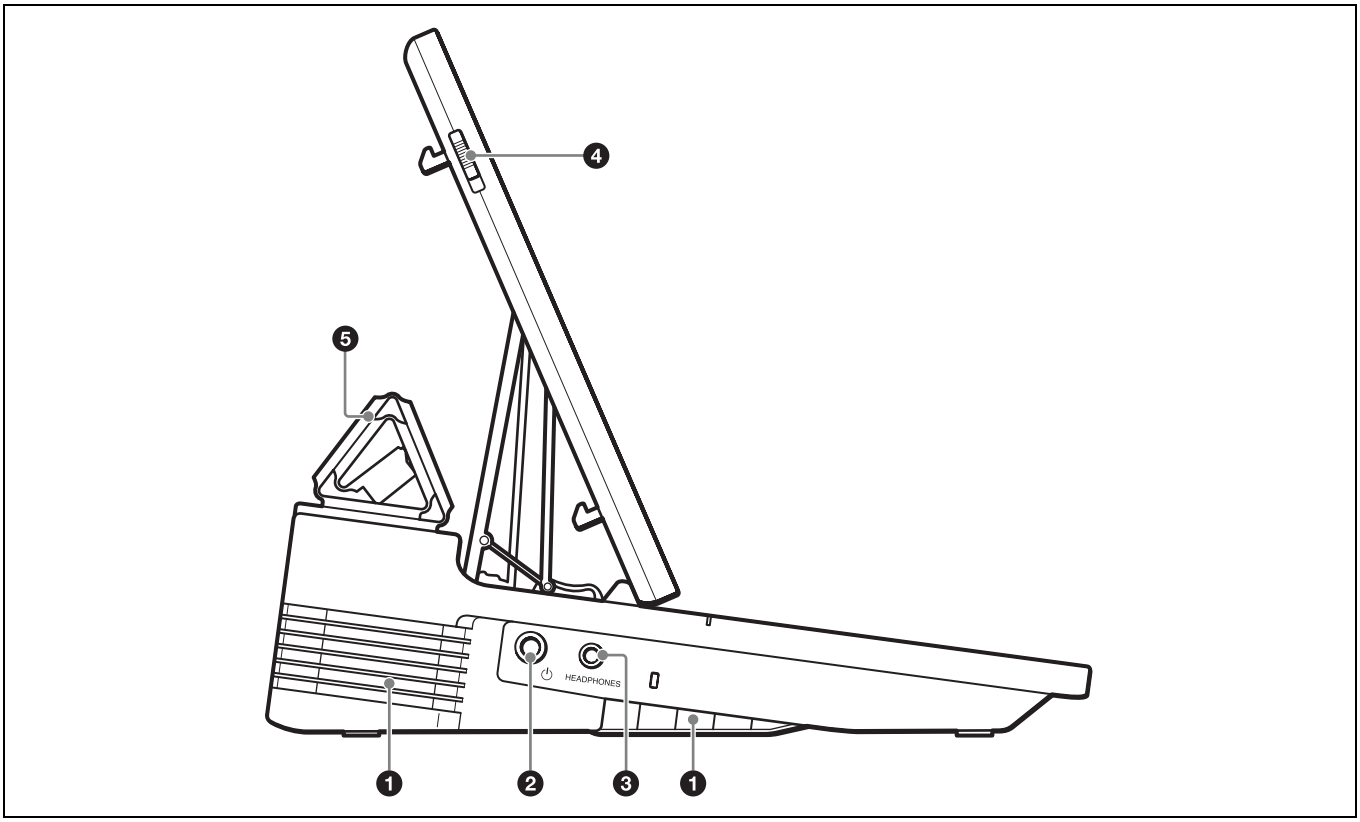
5 Pantalla secundaria
Muestra la pantalla secundaria que se utiliza para realizar ajustes, configuraciones y otras operaciones.

Para obtener más información acerca de las funciones básicas, consulte "Pantalla secundaria" (página 41).

6 Botón R
Permite realizar operaciones como, por ejemplo, conmutar fuentes.
La función de este botón es idéntica a la del botón [Take] de la pantalla principal.

7 Indicador de acceso
Parpadea en color naranja cuando se accede al almacenamiento interno.

Parte izquierda



❶ Orificios de ventilación
No bloquee los orificios de ventilación. De lo contrario, podría producirse un recalentamiento interno y provocar un incendio o dañar la unidad. Cuando mueva la unidad después de su uso, deje que se enfríe lo suficiente de antemano.

❷ Interruptor ⏻ (encendido)
Enciende o apaga la unidad (página 27).
Para apagar la unidad, mantenga pulsado el interruptor durante por lo menos 4 segundos para forzar el apagado. Después de un apagado forzado, es posible que en algunos casos no se guarden los datos de configuración de la unidad.

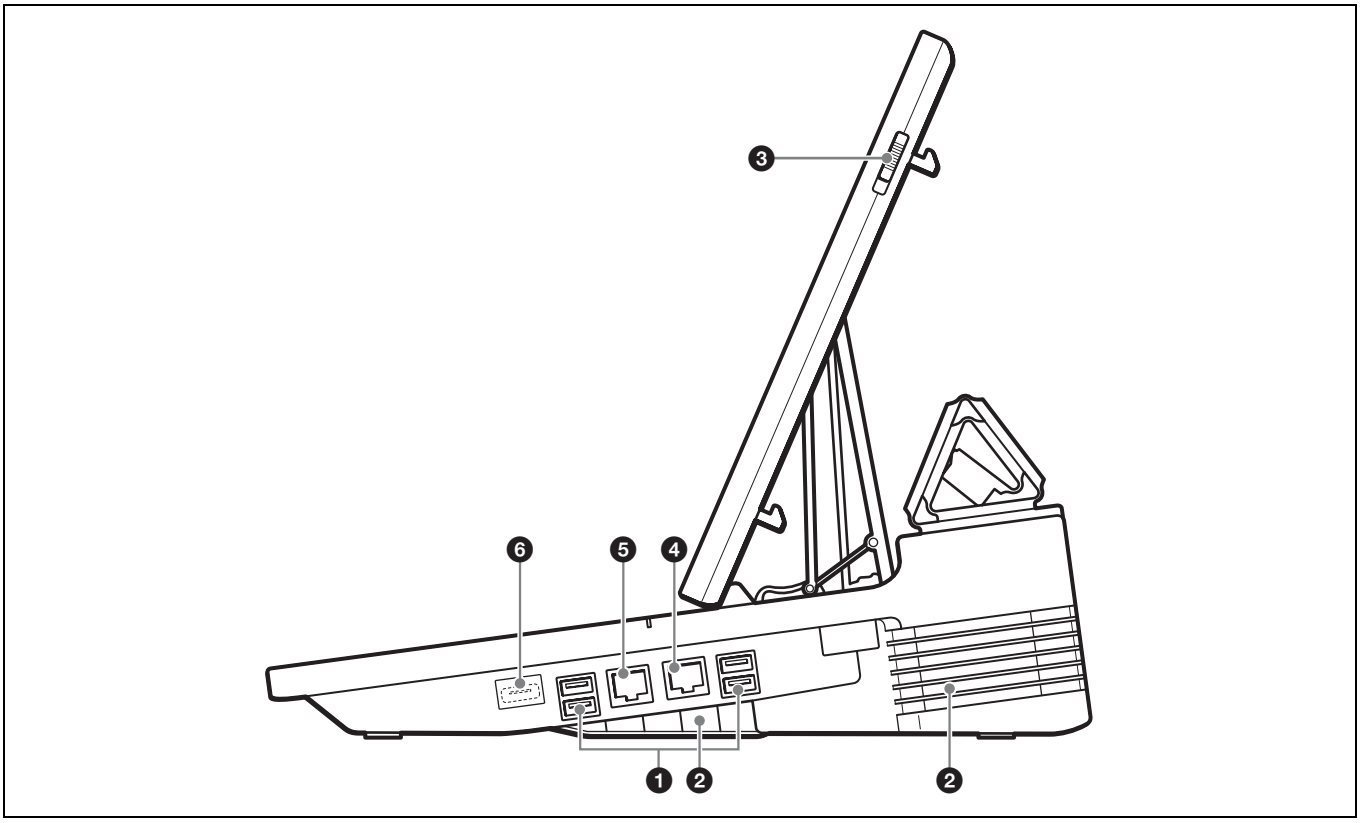
❸ Clavija HEADPHONES (toma estéreo estándar)
Emite el audio del monitor.
El nivel de salida puede ajustarse a través de [Monitor Level] en la pantalla [Audio Mixer] (página 35).

❹ Palanca de liberación
Desbloquea la pantalla principal de la posición de cerrado.

Para obtener más información, consulte "Apertura y cierre de la pantalla principal" (página 19).

❺ Cubierta del panel
Protege la pantalla principal.

Parte derecha



❶ Puertos USB ×4
Conecte los dispositivos de almacenamiento USB, teclados y otros dispositivos externos aquí.
Esta unidad es compatible con SuperSpeed USB (USB 3.0).
Las cámaras USB y otros dispositivos USB que no se mencionen en este documento no son compatibles.

Nota

Cada puerto USB proporciona una corriente de hasta 900 mA. Sin embargo, asegúrese de que la corriente total de los cuatro puertos no supere 6 W (5 V 1200 mA). Se la potenza assorbita supera i 6 W, il funzionamento potrebbe diventare instabile e l'apparecchio potrebbe non avviarsi. Si potrebbero verificare anche surriscaldamenti.

Para obtener más información acerca de cómo utilizar un teclado externo para la conmutación de vídeos, consulte "Uso de dispositivos externos para la conmutación de vídeo y otras operaciones" (página 87).

❷ Orificios de ventilación
No bloquee los orificios de ventilación. De lo contrario, podría producirse un recalentamiento interno y provocar un incendio o dañar la unidad.
Cuando mueva la unidad después de su uso, deje que se enfríe lo suficiente de antemano.

❸ Palanca de liberación
Desbloquea la pantalla principal de la posición de cerrado.

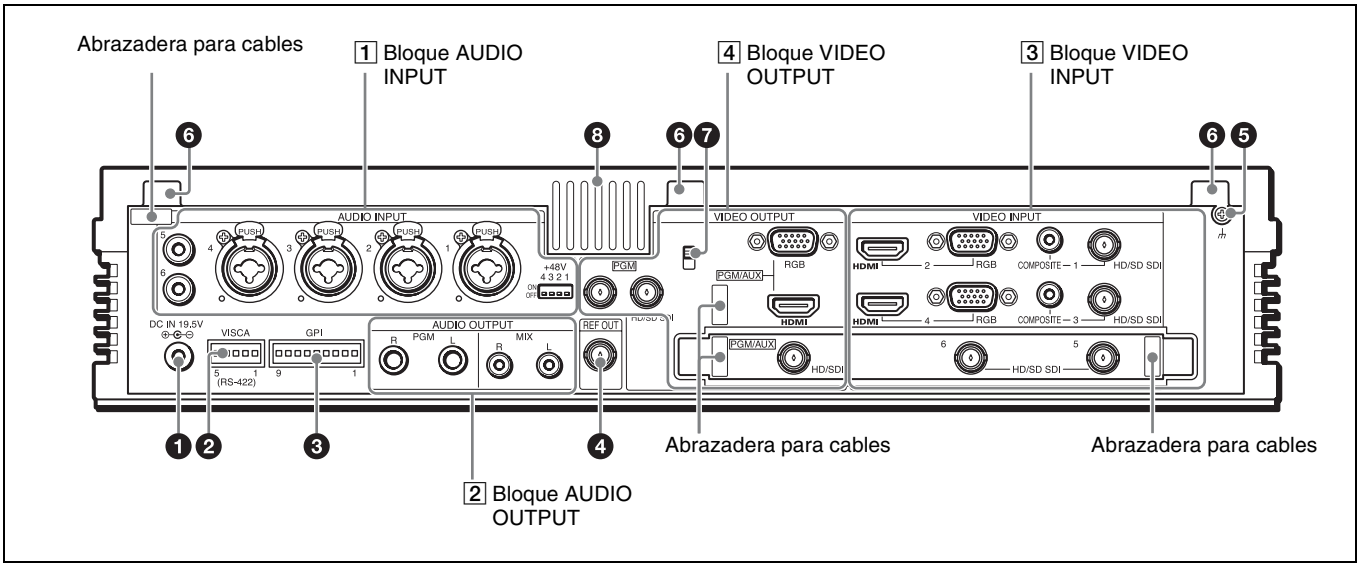
Para obtener más información, consulte "Apertura y cierre de la pantalla principal" (página 19).

❹ Conector LAN 1 (clavija modular RJ-45)
Conecte este conector a una red cuando desee realizar, por ejemplo, una transmisión de secuencias.

❺ Conector LAN 2 (clavija modular RJ-45)
Destinado para utilizarse en una posible ampliación.

❻ Conector de reserva
Se utiliza para fines de fabricación.
No se puede utilizar.

Parte posterior



❶ Conector DC IN 19.5V (entrada de alimentación de CC)
Conecte el adaptador de CA suministrado aquí. Asegúrese de utilizar una abrazadera para cables cercana para evitar que el cable se desconecte.
El adaptador de CA no incluye un cable de alimentación de CA.

Para obtener más información acerca del cable de alimentación de CA, consulte "Accesorios opcionales" (página 114).

❷ Conector VISCA (RS-422, 5 terminales)
Si desea controlar una cámara compatible con VISCA desde esta unidad, conecte el cable VISCA aquí (página 99).

Para obtener más información acerca de la asignación de terminales del conector, consulte "Conector VISCA" (página 120).

❸ Conector GPI
Conéctelo al conector TALLY de una unidad de control de cámaras (CCU) o a un dispositivo similar. De esta manera podrá encender las luces indicadoras en las cámaras que se estén utilizando como salida PGM y como fuentes de selección de NEXT.

Para obtener más información acerca de la configuración, consulte "Uso de la función de indicador GUI" (página 56).

Para obtener más información acerca de la asignación de los contactos del conector, consulte "Conector GPI" (página 120).

❹ Conector REF OUT (salida de señal de referencia) (tipo BNC)
Emite señales de crominancia en negro (BB).

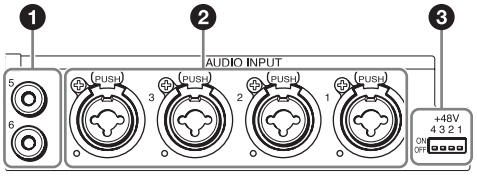
❺ Conector ⏚ (terminal de masa)
Conecte el conductor de masa del sistema aquí.

❻ Puntos de fijación de la cubierta del panel
Fije los ganchos de la cubierta del panel aquí (página 19).

❼ Ranura para cable antirrobo
Si desea colocar a la unidad un cable antirrobo disponible comercialmente, sujételo a esta ranura (3 × 7 mm).

❽ Orificios de ventilación
No bloquee los orificios de ventilación. De lo contrario, podría producirse un recalentamiento interno y provocar un incendio o dañar la unidad.

1 Bloque AUDIO INPUT



❶ Conectores LINE IN 5 y 6 (clavijas de contacto)
Reciben señales de audio analógicas desde dispositivos de audio.

❷ Conectores MIC/LINE IN 1, 2, 3 y 4 (combinación XLR de 3 terminales/TRS compensada)

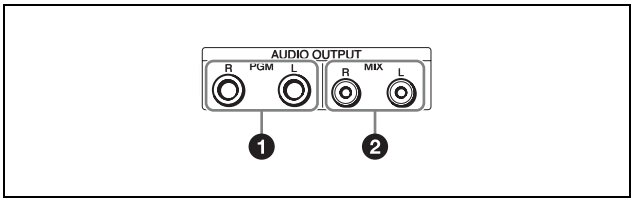
Reciben señales de audio analógicas desde micrófonos y dispositivos de audio.

❸ **Interruptores +48V**
Utilice estos interruptores cuando conecte micrófonos compatibles con fuentes de alimentación externas a los conectores MIC/LINE IN del 1 al 4. Cuando están ajustados en ON, los indicadores se encienden y la unidad suministra una alimentación de +48V. La alimentación solo se suministra a los puntos de contacto del conector XLR y no a los puntos de contacto TRS.
Utilice un objeto puntiagudo aislado cuando desee ajustar el interruptor en posición ON u OFF.

Nota

Ajuste siempre estos interruptores en OFF cuando no esté utilizando los micrófonos compatibles con fuentes de alimentación externas.

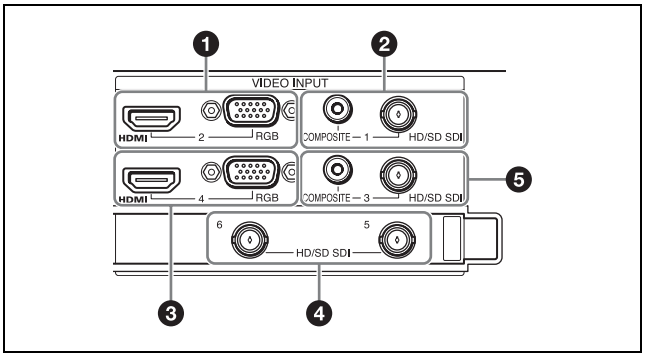
2 Bloque AUDIO OUTPUT



❶ **Conectores PGM (salida de audio PGM) L y R (TRS compensado)**
Emite el audio del programa que se mezcló en esta unidad.

❷ **Conectores MIX (salida de audio MIX) L y R (clavijas de contacto)**
Emite una mezcla de audio distinta del audio de programa.

3 Bloque VIDEO INPUT



Para obtener más información acerca de los formatos de señal compatibles, consulte "Formatos de entrada compatibles" (página 116).

❶ **Conector HDMI (entrada HDMI) 2 (tipo A)**
Recibe señales HDMI.

Notas

- Utilice un cable Sony HDMI.
  Esempio di cavo consigliato: HIGH SPEED HDMI CABLE DLC-HJ20 (2 m)
- Use el conector HDMI 4 cuando se reciban señales protegidas por copyright (HDCP).

Conector RGB (entrada de vídeo RGB) 2 (mini D-Sub de 15-contactos)
Recibe señales RGB.

Sugerencia

Los conectores HDMI 2 y RGB 2 no pueden utilizarse de manera simultánea. Seleccione cuál de los dos desea utilizar.

❷ **Conector COMPOSITE (entrada de vídeo compuesto) 1 (clavija de contacto)**
Recibe señales de vídeo analógicas.

Conector HD/SD SDI (entrada SDI) 1 (tipo BNC)
Recibe señales HD/SD-SDI.

Sugerencia

Los conectores COMPOSITE 1 y HD/SD SDI 1 no pueden utilizarse de manera simultánea. Seleccione cuál de los dos desea utilizar.

❸ **Conector HDMI (entrada HDMI) 4 (tipo A)**
Recibe señales HDMI.

Nota

Utilice un cable Sony HDMI.
Esempio di cavo consigliato: HIGH SPEED HDMI CABLE DLC-HJ20 (2 m)

Para obtener más información acerca de la recepción de señales protegidas por copyright (HDCP), consulte "[HDCP Handling]" en "System" (página 104).

Conector RGB (entrada de vídeo RGB) 4 (mini D-Sub de 15-contactos)
Recibe señales RGB.

Sugerencia

Los conectores HDMI 4 y RGB 4 no pueden utilizarse de manera simultánea. Seleccione cuál de los dos desea utilizar.

❹ **Conectores HD/SD SDI (entrada SDI) 5 y 6 (tipo BNC)**
Recibe señales HD/SD-SDI.

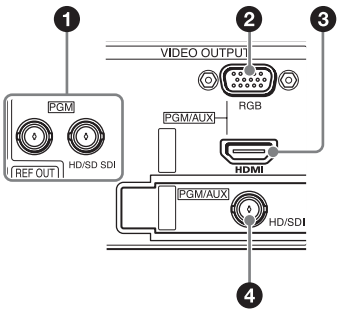
❺ **Conector COMPOSITE (entrada de vídeo compuesto) 3 (clavijas de contacto)**
Recibe señales de vídeo analógicas.

Conector HD/SD SDI (entrada SDI) 3 (tipo BNC)
Recibe señales HD/SD-SDI.

Sugerencia

Los conectores COMPOSITE 3 y HD/SD SDI 3 no pueden utilizarse de manera simultánea. Seleccione cuál de los dos desea utilizar.

4 Bloque VIDEO OUTPUT



Para obtener más información acerca de los formatos de señal compatibles, consulte "Formatos de salida compatibles" (página 117).

❶ **Conectores HD/SD SDI (salida SDI) (solo PGM) (tipo BNC) × 2**
Emite el vídeo finalizado que se ha procesado en esta unidad (p. ej., vídeo de programa) como señales HD/SD-SDI.

❷ **Conector RGB (salida RGB) (PGM/AUX) (mini D-Sub de 15 contactos)**
El siguiente vídeo se emite como señales RGB basadas en si está seleccionado PGM o AUX.
PGM: Vídeo PGM
AUX: Vídeo AUX

Para obtener más información acerca de la selección de PGM o AUX, consulte "Pantalla [Video Setup]" (página 103)

❸ **Conector HDMI (salida HDMI) (tipo A)**
El siguiente vídeo y audio se emiten como señales HDMI basadas en si está seleccionado PGM o AUX.

- **Vídeo**
  PGM: Vídeo PGM
  AUX: Vídeo AUX
- **Audio**
  PGM: Audio PGM
  AUX: Audio MIX

Para obtener más información acerca de la selección de PGM o AUX, consulte "Pantalla [Video Setup]" (página 103)

Nota

Utilice un cable Sony HDMI.
Esempio di cavo consigliato: HIGH SPEED HDMI CABLE DLC-HJ20 (2 m)

❹ **Conector HD SDI (salida SDI) (PGM/AUX) (tipo BNC)**
El siguiente vídeo y audio se emiten como señales HD SDI basadas en si está seleccionado PGM o AUX.

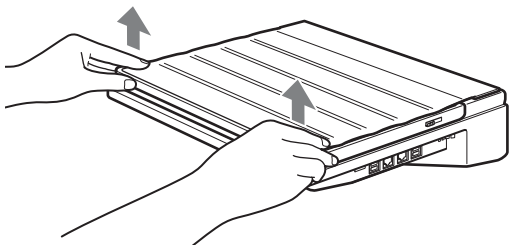
- **Vídeo**
  PGM: Vídeo PGM
  AUX: Vídeo AUX
- **Audio**
  PGM: Audio PGM
  AUX: Audio MIX

Para obtener más información acerca de la selección de PGM o AUX, consulte "Pantalla [Video Setup]" (página 103)

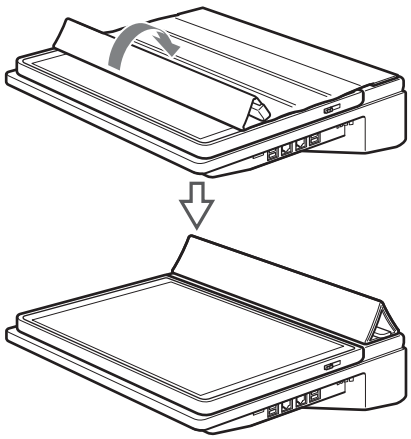
Apertura y cierre de la pantalla principal

Apertura de la pantalla principal

1 Sollevare la parte anteriore del coperchio del pannello per sbloccarlo.



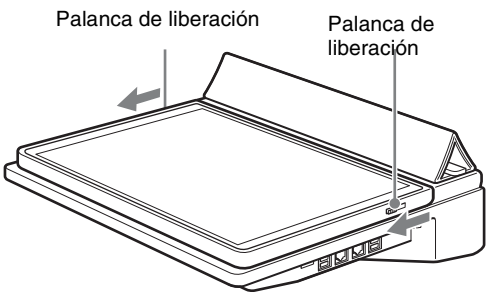
2 Abra la cubierta del panel.



Nota

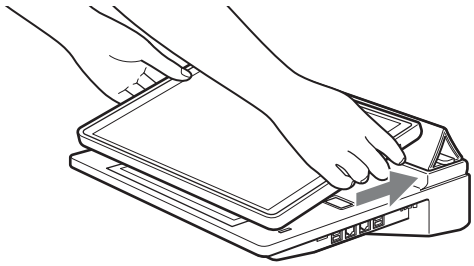
Inizialmente, il coperchio del pannello potrebbe risultare piuttosto rigido e tornare nella posizione originale.

3 Empuje las palancas de liberación situadas en los lados izquierdo y derecho en la dirección que indican las flechas.

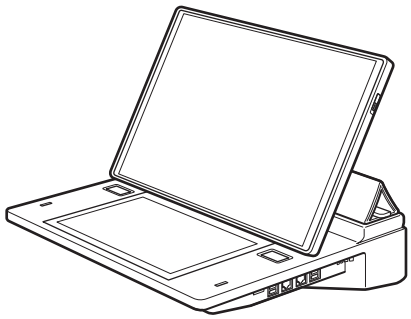


Los bloqueos izquierdo y derecho se liberarán.

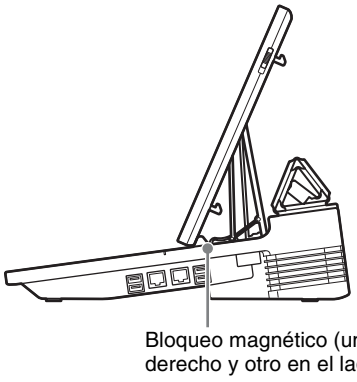
4 Levante las áreas cercanas a las palancas de liberación y deslice la pantalla principal en la dirección que indica la flecha.



Los bloqueos magnéticos bloquearán la pantalla en su lugar.

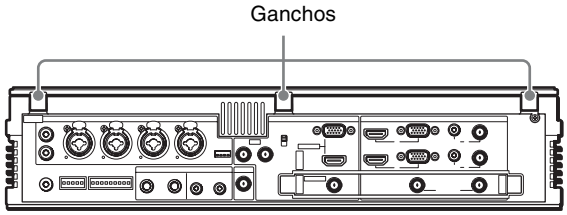


Bloqueos magnéticos



Sugerencia

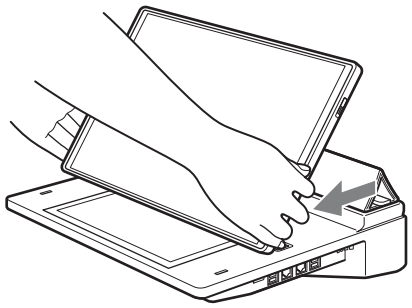
La cubierta del panel incluye ganchos de montaje. Puede enganchar y desenganchar los ganchos de la parte trasera de unidad para colocar o retirar la cubierta.



Cierre de la pantalla principal

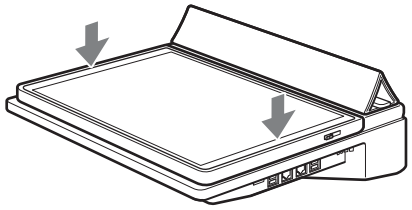
1 Sujete los lados de la pantalla principal como muestra la ilustración, y tire de la pantalla en la dirección que indica la flecha.

Los bloqueos magnéticos se liberarán.

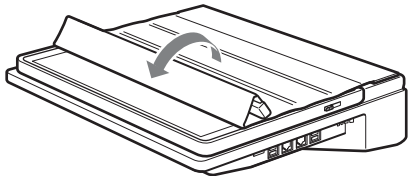


2 Deslice la pantalla principal hacia la posición que indica la ilustración, y empuje la pantalla en la dirección que indican las flechas para bloquearla en su lugar.

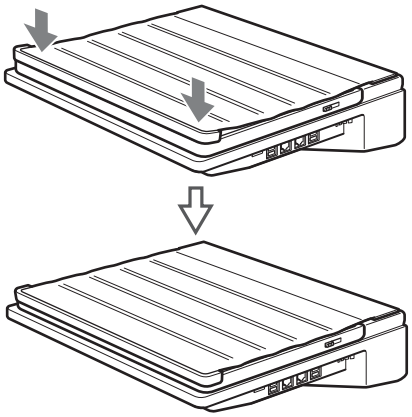
Assicurarsi che i quattro agganci (due su ciascuno dei lati destro e sinistro) siano ben fissati e il display principale non si apra.



3 Cierre la cubierta del panel.



4 Empuje en el sentido de las flechas para bloquear la cubierta del panel en la pantalla principal.



Aplicación de películas protectoras antideslumbramiento

Las películas protectoras antideslumbramiento se suministran con esta unidad para proteger las pantallas táctiles.

Coloque las películas protectoras antideslumbramiento en un ambiente sin polvo para evitar que este se pegue a las películas debido a la electricidad estática. Además, debe colocar las películas en un entorno bien iluminado para poder ver si se forman burbujas de aire.

Notas

- Una vez que se han colocado, las películas protectoras antideslumbramiento no pueden volver a colocarse. Por lo que le recomendamos que las coloque con extremo cuidado.
- Cualquier partícula de polvo en la superficie de la pantalla táctil producirá burbujas de aire.

Elementos que debe preparar

- Solución para limpiar pantallas
- Paño para limpiar (no tejido)
- Cinta de vinilo (3 cm o más de ancho)

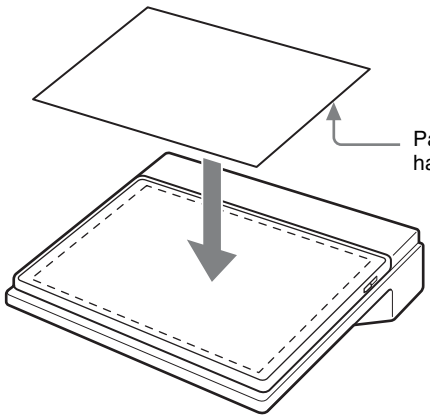
Colocación de la película en la pantalla principal

1 Si la lámina protectora de fábrica todavía está pegada, retírela.

2 Utilice la solución para limpiar pantallas y un paño para limpiar la pantalla principal y eliminar cualquier huella, polvo o mancha.

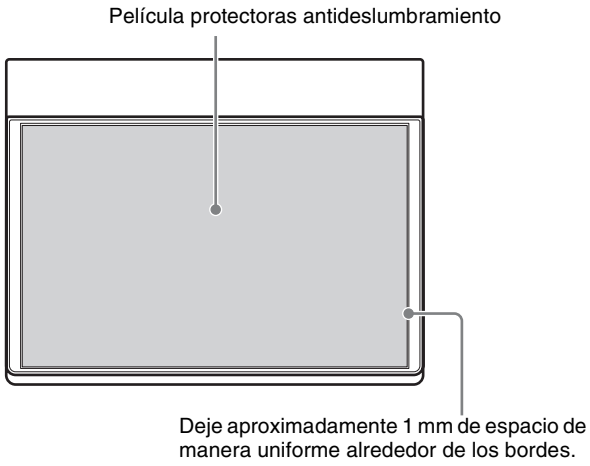
Asegúrese de eliminar también cualquier resto de adhesivo de la lámina protectora de fábrica cuando la retire.

3 Coloque la película protectora antideslumbramiento en la pantalla principal con la parte brillante hacia abajo.



Colocación

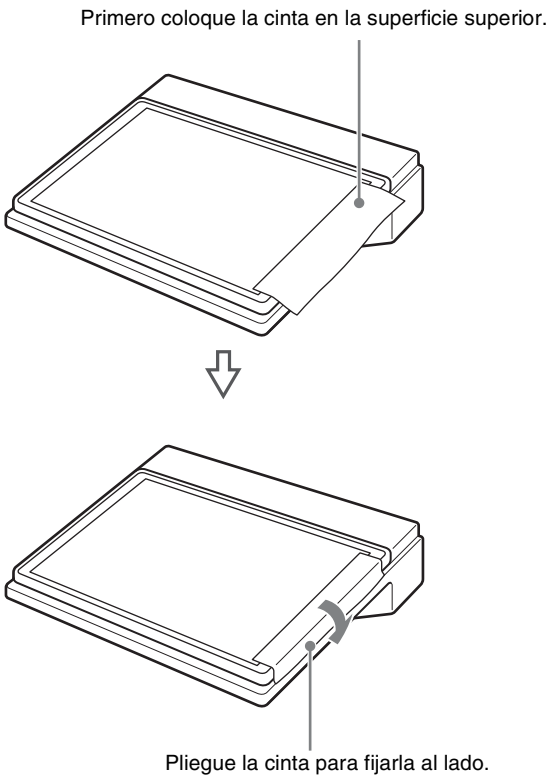
Centre la película de manera que los bordes descubiertos situados alrededor de la pantalla sean iguales.


Película protectoras antideslumbramiento
Deje aproximadamente 1 mm de espacio de manera uniforme alrededor de los bordes.

Nota

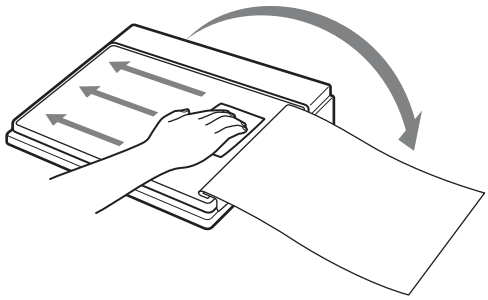
Si coloca la película siguiendo los bordes de ambos lados, puede que la película se mueva cuando la coloque en la pantalla, produciendo una desalineación.

4 Utilice la cinta de vinilo para sujetar la película protectora antideslumbramiento en el lado correcto de la pantalla.



5 Gire la película protectora antideslumbramiento y utilice la solución y el paño para limpiar cualquier partícula de polvo.

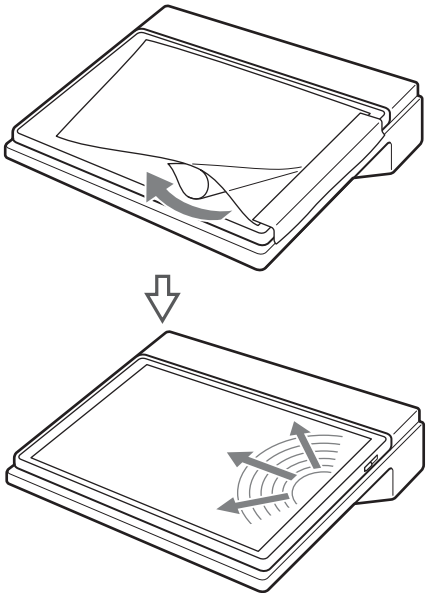
Limpie en una única dirección de derecha a izquierda. Compruebe que todas las partículas de polvo se han eliminado de la superficie de la pantalla principal.



6 Vuelva a colocar la película protectora antideslumbramiento en la pantalla principal.

7 Retire una porción de la lámina posterior de la película protectora antideslumbramiento del lateral con la cinta de vinilo (es decir, el interior) y utilice un paño de limpieza para eliminar con cuidado cualquier burbuja de aire, empezando por la parte central del lado derecho.

Pegue la película mientras tira poco a poco de la lámina posterior.



Si se producen burbujas de aire o hay restos de polvo

- Retire la película protectora antideslumbramiento en el lugar donde está la burbuja de aire o el resto de polvo, y elimine el aire o el polvo mientras vuelve a colocar la película. En estos casos, no retire la película completamente, ya que entonces no podrá volver a colocarla.
- Si se quedan partículas de polvo pegadas a la superficie adhesiva de la película protectora antideslumbramiento, utilice la superficie adhesiva de la cinta de vinilo para eliminarlas.

8 Cuando haya colocado totalmente la película protectora antideslumbramiento, frote firmemente los bordes de la película.

9 Compruebe que no hay burbujas de aire o restos de polvo y retire la cinta de vinilo.

10 Utilice la solución para limpiar pantallas y el paño para limpiar la película protectora antideslumbramiento.

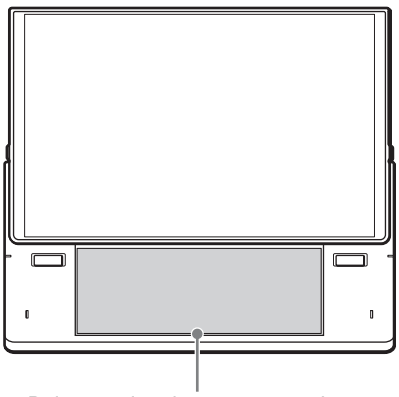
Aplicación de la película a la pantalla secundaria

Coloque la película protectora antideslumbramiento en la pantalla secundaria siguiendo el procedimiento descrito para la pantalla principal.

Coloque la película protectora antideslumbramiento en la pantalla secundaria tal y como se muestra a continuación.

Colocación

Alinee la película con los bordes frontales.



Deje aproximadamente 1 mm de espacio alrededor de los tres bordes frontales.

Uso de las pantallas táctiles

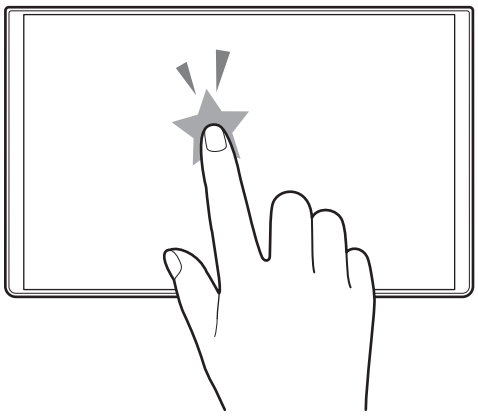
Puede realizar movimientos con los dedos en la pantalla táctil principal y secundaria, en lugar de utilizar el teclado y el ratón para realizar operaciones.
En esta sección se describe cómo realizar operaciones táctiles básicas.

Sugerencia

Es posible que se produzcan errores de operación en las pantallas táctiles si la unidad se encuentra muy cerca de transmisores u otros dispositivos que emitan altas interferencias. Mantenga la suficiente distancia entre la unidad y tales dispositivos para evitar errores.

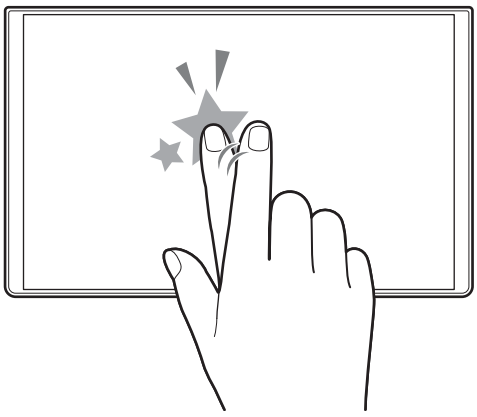
Tocar

Toque suavemente un lugar de la pantalla. Esto realiza la misma operación que cuando hace clic con un ratón. Utilice este gesto para llevar a cabo operaciones como, por ejemplo, realizar o confirmar selecciones.



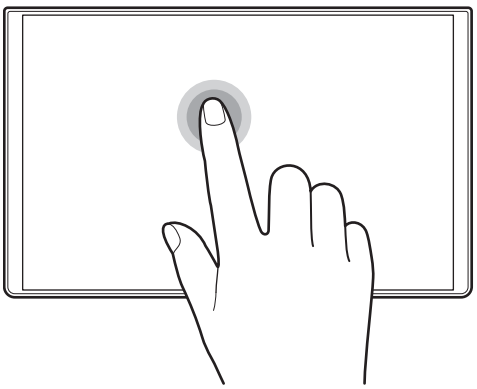
Doble toque

Toque suavemente dos veces un lugar de la pantalla. Esto realiza la misma operación que cuando hace doble clic con un ratón.



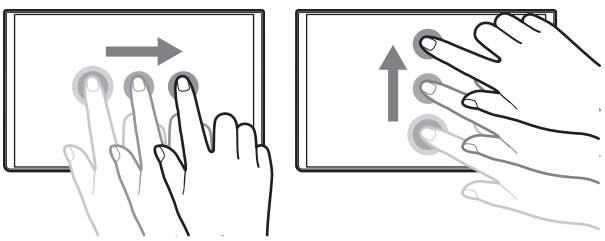
Tocar y mantener pulsado

Mantenga el dedo en un lugar durante al menos 1 segundo después de tocar la pantalla.
Utilice este gesto para realizar operaciones como, por ejemplo, visualizar menús de contexto o ver nombres de archivos que terminan en "..." en su conjunto.



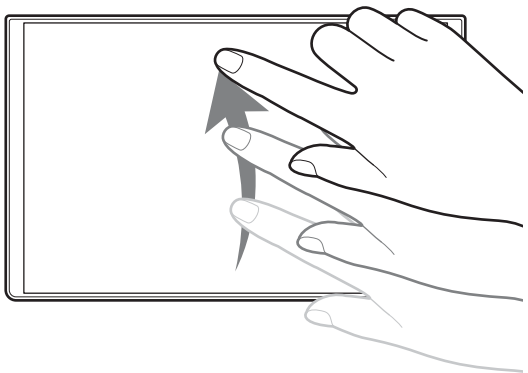
Arrastrar

Arrastre el dedo sin perder el contacto con la pantalla. Esto realiza la misma operación que cuando arrastra utilizando un ratón.
Utilice este gesto para realizar operaciones como, por ejemplo, desplazarse por listas o mover deslizadores.



Desplazar

Deslice el dedo rápidamente y suelte.
Utilice este gesto para llevar a cabo operaciones como, por ejemplo, desplazarse rápidamente a través de listas.



Flujo de funcionamiento

En este capítulo se describen los procedimientos para utilizar la unidad por primera vez, incluida la conexión de varios dispositivos, la conmutación de vídeo y el ajuste de audio.
Siga los pasos que se incluyen en este capítulo y empiece por la conmutación de vídeo para comenzar.

Paso 1	**Conexión de dispositivos (página 26)**
↓	
Paso 2	**Encendido de la unidad (página 27)**
↓	
Paso 3	**Ajustes iniciales (página 28)** **• Ajuste del formato de las señales de vídeo** **• Ajuste de la fecha y la hora** **• Ajuste del brillo de la pantalla**
↓	
Paso 4	**Conmutación de vídeo (página 30)**
↓	
Paso 5	**Mezcla de audio (página 34)**

Para obtener más información acerca de cómo utilizar la pantalla táctil, consulte "Uso de las pantallas táctiles" (página 23).

Configuración predeterminada de la unidad

- **Entrada de vídeo**

Visualización de la lista [Input]	Número de conector	Señal de entrada
IN1	1	SDI
IN2	2	HDMI
IN3	3	SDI
IN4	4	HDMI
IN5	5	SDI
IN6	6	SDI
Black		Señal en negro generada de forma interna por la unidad
Color Bars		Señal de barra de color generada de forma interna por la unidad

- **Formato de sistema**
  1080 60i
- **Asignaciones del atenuador de canal**

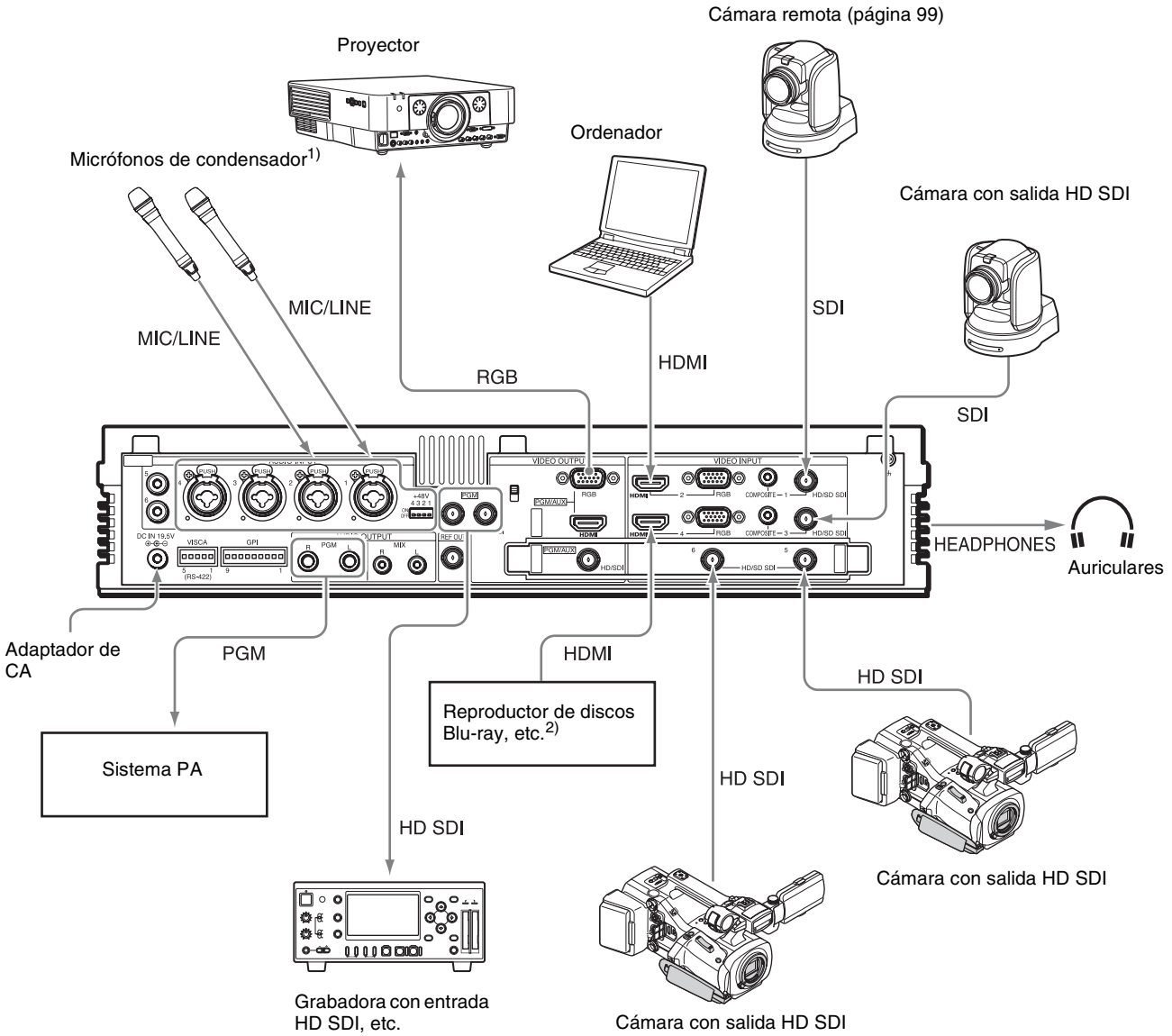
Nombre	Nombre de la señal	Entrada (L/I)	Entrada (R/D)
Fader 1	MIC1	MIC/LINE1	MIC/LINE1
Fader 2	MIC2	MIC/LINE2	MIC/LINE2
Fader 3	MIC3	MIC/LINE3	MIC/LINE3
Fader 4	MIC4	MIC/LINE4	MIC/LINE4
Fader 5	Se utiliza para el audio incrustado en las señales SDI o HDMI o en los vídeos que se reproducen en Media Player (es decir, audio incrustado).		

Para obtener más información acerca de cómo cambiar la configuración, consulte "Configuración" (página 99).

Paso 1: Conexión de los dispositivos

Conecte los diferentes dispositivos a la parte trasera de la unidad.
Si los dispositivos ya están conectados, continúe con el apartado “Paso 2: Encendido de la unidad” (página 27).

Ejemplo de conexión



1) Cuando utilice micrófonos de condensador de 48 V (compatibles con fuentes de alimentación externa), ajuste los interruptores +48V del panel trasero en la posición ON.
2) Para obtener más información acerca de la activación y desactivación de la recepción de señales protegidas por copyright (HDCP), consulte “[HDCP Handling]” en “System” (página 104).

Paso 2: Encendido de la unidad

Encendido de la unidad

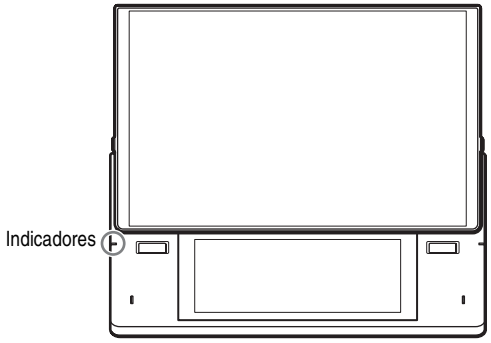
1 Conecte la clavija de salida de DC del adaptador de CA suministrado al conector DC IN 19.5V en la parte trasera de la unidad y, a continuación, conecte el adaptador de CA a una fuente de alimentación.

2 Abra la pantalla en la unidad.

Para obtener más información, consulte “Apertura y cierre de la pantalla principal” (página 19).

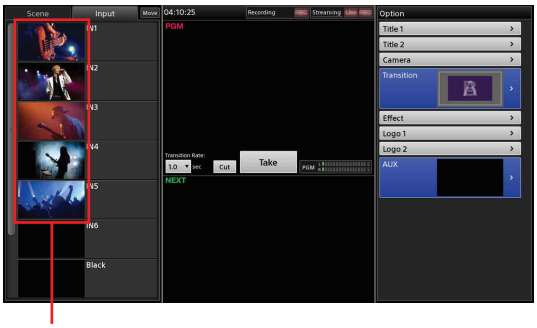
3 Pulse el interruptor ⏻ situado en el lado izquierdo de la unidad.

Cuando se suministra energía, el indicador de alimentación del lado frontal izquierdo de la unidad se ilumina en color verde, y la unidad se inicia.



Aparece la pantalla de inicio.
Una vez que se haya completado el inicio, aparecerán la pantalla principal y la pantalla secundaria y podrá realizar operaciones.

Pantalla principal



Si se recibe vídeo desde cámaras u otros dispositivos, este aparecerá inmediatamente.

Nota

Esta unidad está diseñada para utilizarse con la pantalla principal en posición vertical. No realice operaciones con la pantalla principal cerrada.

Apagado de la unidad

Mantenga pulsado el interruptor ⏻ situado en el lado izquierdo de la unidad.
Aparecerá un mensaje de confirmación.
Las condiciones actuales se guardan antes de que la unidad se cierre y se apague. (El indicador de alimentación se apagará).

Nota

Si desea volver a encender la unidad una vez apagada, espere aproximadamente 5 segundos antes de volver a pulsar el interruptor de encendido.

Paso 3: Ajustes iniciales

Especifique el formato de la señal de vídeo con el que trabajará la unidad y la fecha y hora. Si fuera necesario, también puede ajustar el brillo de la pantalla.
Si ya ha configurado estos ajustes, continúe con el apartado “Paso 4: Conmutación de vídeo” (página 30).

Ajuste del formato de las señales de vídeo

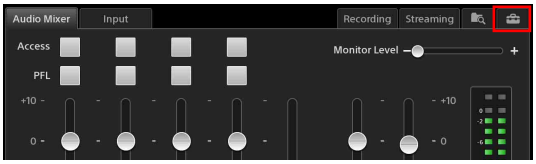
Especifique el formato de la señal de vídeo con el que trabajará la unidad (p. ej., formato de sistema) cuando sea necesario.
La configuración predeterminada es [1080 60i].

Sugerencia

La configuración [60i] es equivalente a “59,94i”.

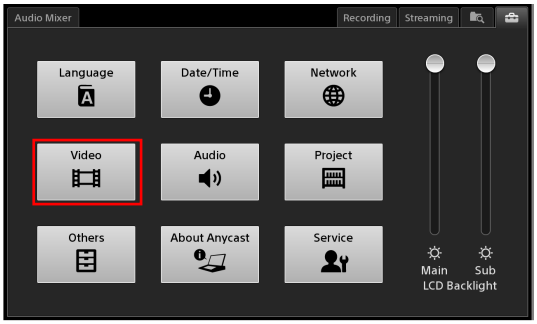
La configuración se realiza en la pantalla secundaria.

1 Toque en la parte superior derecha de la pantalla secundaria.



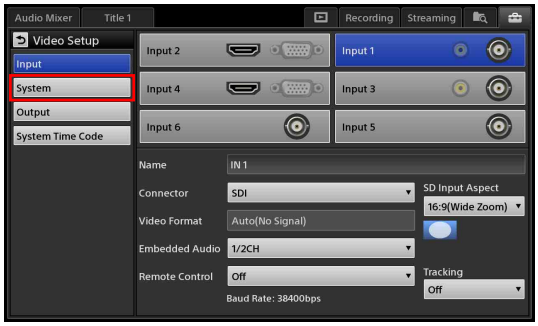
Aparecerá la pantalla [System Setup].

2 Toque [Video].



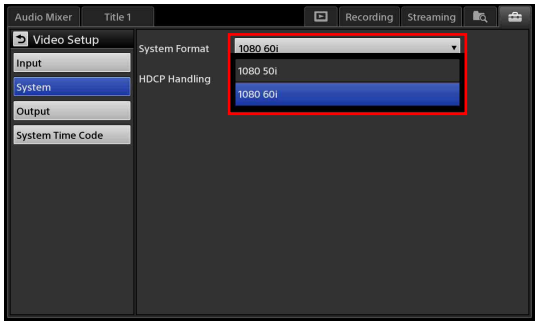
Aparecerá la pantalla [Video Setup].

3 Toque [System] en el menú que aparece a la izquierda.



Aparecerá la pantalla [System].

4 Seleccione el formato de sistema en la lista desplegable [System Format].



Aparecerá un mensaje de confirmación para reiniciar la unidad.

5 Toque [Shutdown].

La unidad se apaga.

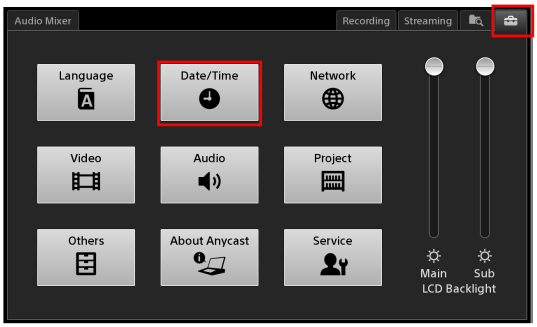
6 Pulse el interruptor ⏻ situado en el lado izquierdo de la unidad para encenderla.

Una vez que se inicie la unidad se aplicarán los cambios del formato de sistema.

Ajuste de la fecha y la hora

Configure el reloj interno de la unidad.
Esta configuración se utiliza para las siguientes acciones.
- Visualización del reloj en la pantalla principal
- Fecha y hora de creación o actualización de archivos
- Código de tiempo del sistema

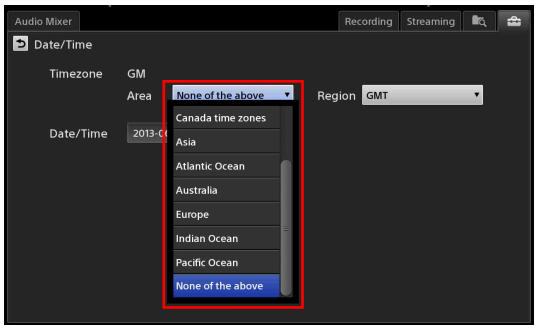
1 Toque la pestaña para visualizar la pantalla [System Setup] y, a continuación, toque [Date/Time].



Aparecerá la pantalla [Date/Time].

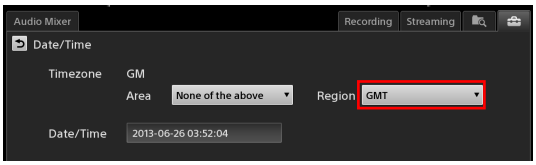
2 Seleccione la zona horaria

① Seleccione el área en la lista desplegable [Area].



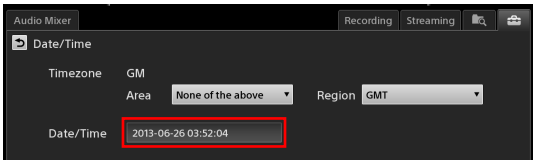
La configuración [Region] cambia en función del área seleccionada.

② Seleccione la región en la lista desplegable [Region].



3 Especifique la fecha y hora actuales.

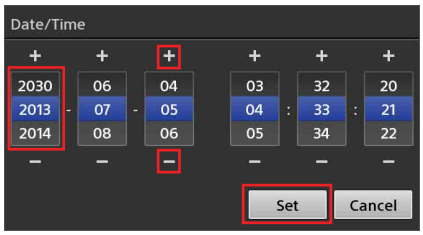
① Toque el campo [Date/Time].



Aparecerá el cuadro de diálogo de configuración.

② Especifique el mes, el día, el año, la hora, los minutos y los segundos en orden, y toque [Set].
Los valores resaltados en azul indican los valores seleccionados.

Si los valores que desea especificar no aparecen, arrastre los valores hacia arriba o hacia abajo, o toque [+] o [-] para visualizar los valores.



Aparecerá un mensaje de confirmación.

③ Toque [Shutdown].
La unidad se apaga.

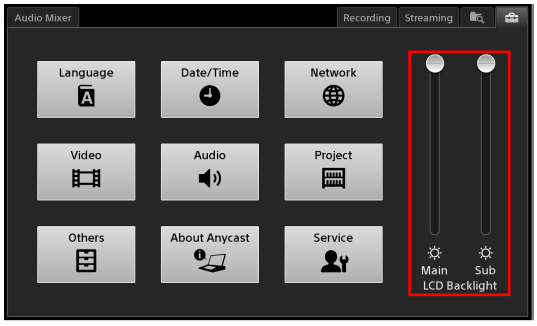
④ Pulse el interruptor situado en el lado izquierdo de la unidad para encenderla.
Una vez que se reinicie la unidad se aplicarán los cambios de fecha y hora.

Visualización del reloj

Ajuste del brillo de la pantalla

Puede ajustar la retroiluminación de las pantallas.

En la pantalla [System Setup], arrastre los deslizadores [LCD Backlight] para ajustar el brillo.
Use el deslizador [Main] para ajustar la pantalla principal y el deslizador [Sub] para ajustar la pantalla secundaria.



Paso 4: Conmutación de vídeo

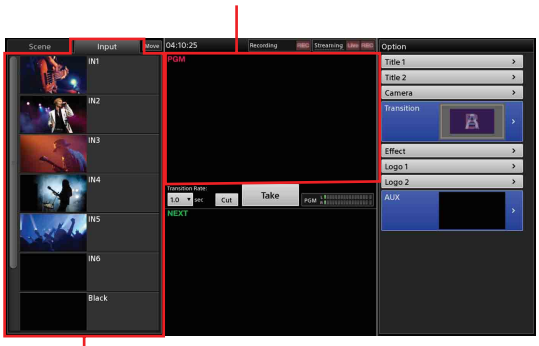
En esta sección se describe cómo seleccionar una fuente de entrada en la lista [Input] y cómo conmutar el vídeo de salida de programa mediante una operación simple.
La conmutación de vídeo se realiza en la pantalla principal.

Conmutación después de visualizar un vídeo de previsualización

Puede conmutar al siguiente vídeo que desee utilizar para salida de programa y visualizarlo como vídeo de previsualización al mismo tiempo.
El siguiente vídeo de salida de programa aparece en el visor [NEXT].

1 Toque [Input] para visualizar la lista [Input].

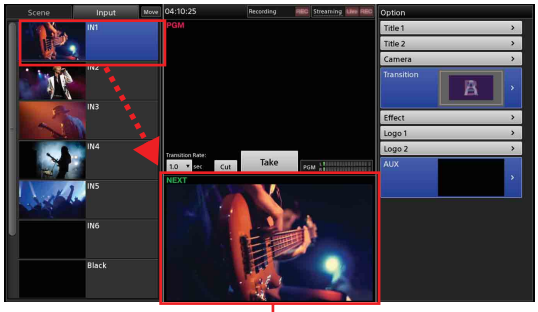
El vídeo que se esté utilizando en ese momento para la salida de programa aparecerá en el visor [PGM]. En condiciones iniciales, se emite una señal negra.



Lista [Input]
Muestra los vídeos que recibe la unidad (p. ej., fuentes de entrada).

2 En la lista [Input], seleccione la fuente de entrada que desee utilizar para la salida de programa.

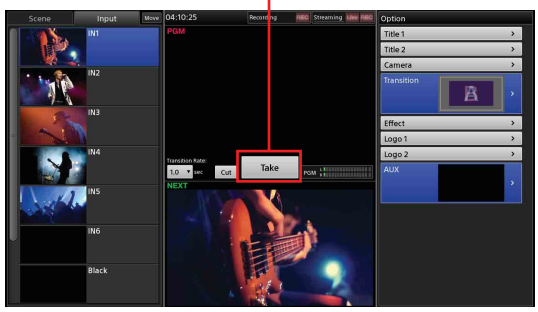
La fuente de entrada seleccionada aparece en el visor [NEXT] como el siguiente vídeo que se utilizará para salida de programa.



El siguiente vídeo de salida de programa aparece en el visor [NEXT].

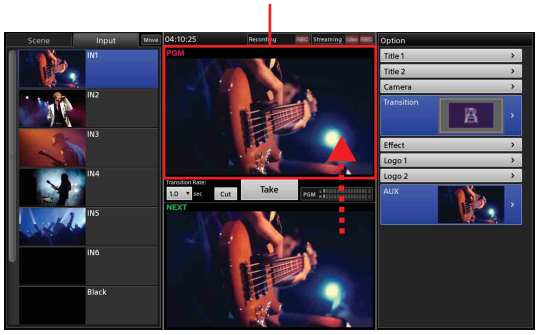
3 Toque [Take].

[Take]



El vídeo en el visor [NEXT] aparece en el visor [PGM] y se emite como salida PGM.

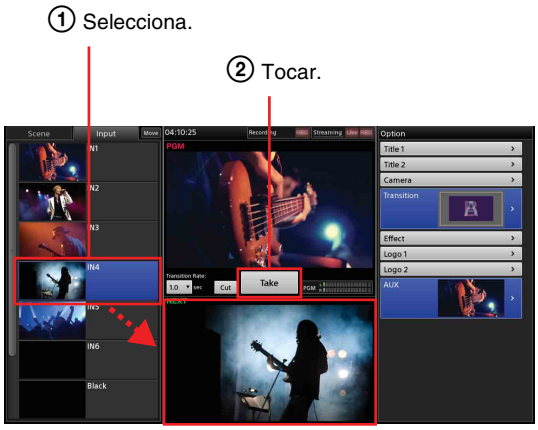
Vídeo de programa



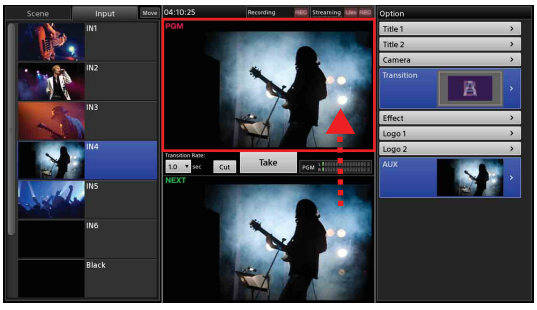
Sugerencia

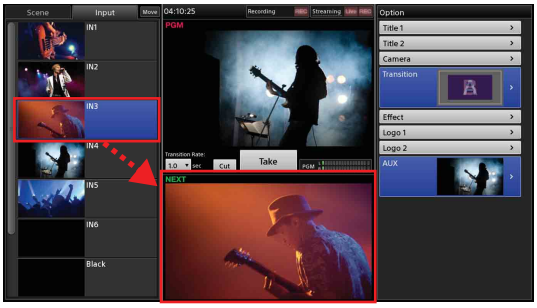
Al pulsar el botón L o R en la parte derecha o izquierda de la pantalla secundaria, se realiza la misma operación que al pulsar [Take].

4 Repita los pasos del **2** al **3** para conmutar de un vídeo al siguiente.



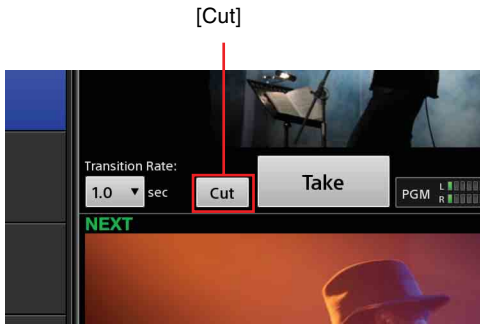
Los vídeos conmutan de uno a otro.





Sugerencia

En la configuración predeterminada, si toca [Take] se disuelve un vídeo en el siguiente mediante el método de transición “mezcla” durante la conmutación. Para conmutar al siguiente vídeo inmediatamente sin el efecto de transición, utilice [Cut].

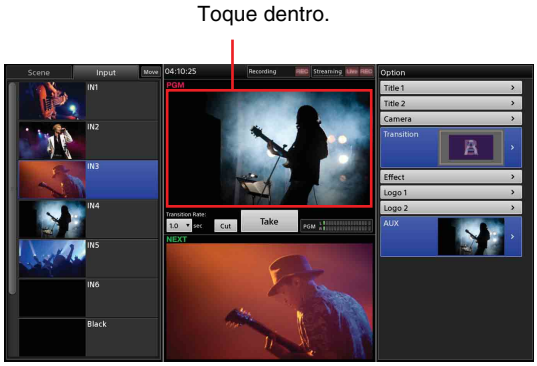


Para obtener más información acerca de cómo seleccionar otros métodos de transición que no sean mezcla, consulte “Uso de los efectos de transición” (página 32)

Conmutación del PGM directamente (Direct Take)

También puede conmutar el vídeo de programa directamente, sin previsualizar los vídeos en el visor [NEXT]. Esta operación se denomina “direct take”. Direct takes se lleva a cabo en modo directo.

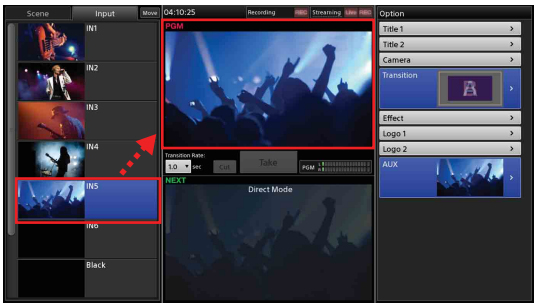
1 Toque en cualquier sitio dentro del visor [PGM] para entrar en el modo directo.



El modo directo se habilita y la pantalla del visor [NEXT] se atenúa. En el modo directo, “Direct Mode” aparece en el visor [NEXT].

2 En la lista [Input], seleccione la fuente de entrada que desee utilizar para la salida de programa.

Cuando selecciona la fuente de entrada, el vídeo de programa conmuta mediante la transición configurada en ese momento.



3 Repita el paso **2** para conmutar de un vídeo al siguiente.

Para obtener más información acerca de cómo seleccionar otros métodos de transición, consulte "Uso de los efectos de transición" (página 32)

Salida del modo directo

Vuelva a tocar en cualquier sitio dentro del visor [PGM]. Al salir del modo directo, el visor [NEXT] vuelve a iluminarse.

Sugerencia

El modo directo también puede utilizarse para conmutar operaciones fuera de la lista [Input].

Uso de los efectos de transición

Puede seleccionar las siguientes transiciones para conmutar vídeos en esta unidad.

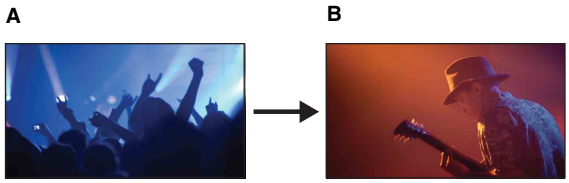
Sugerencia

La función de transición incluye algunas limitaciones.

Para obtener más información, consulte "Limitación general de las transiciones" (página 124).

Corte

Conmuta instantáneamente de A a B sin efectos de transición.



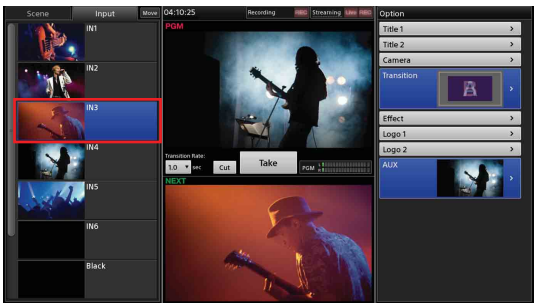
Mezcla

Fundido de un vídeo con el siguiente.

Cortinilla

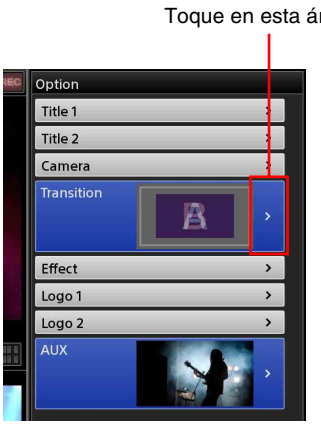
Mediante una transición de cortinilla, el siguiente vídeo de salida se superpone al vídeo de programa.

1 En la lista [Input], seleccione la fuente de entrada que desee utilizar para la siguiente salida de programa.



El vídeo seleccionado aparece en el visor [NEXT].

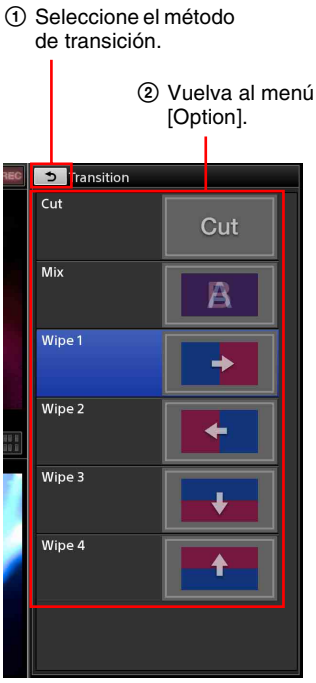
2 En el menú [Option], toque el área del lado derecho del botón [Transition].



Aparece la lista [Transition].

3 Seleccione el método de transición que desee utilizar y, a continuación, toque ⮌.

Puede seleccionar entre cuatro direcciones diferentes para la transición mediante cortinilla.



La lista [Transition] se cierra y vuelve a aparecer el menú [Option].

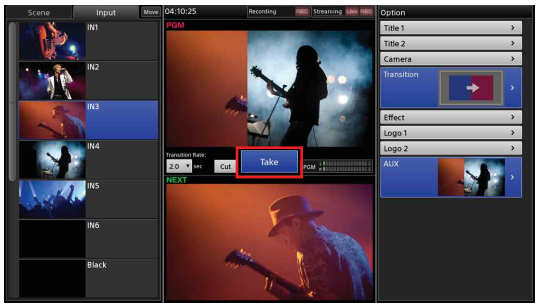
4 Si desea cambiar la velocidad de transición, seleccione una velocidad de transición en la lista desplegable [Transition Rate].

La velocidad de transición predeterminada es de 1,0 segundo.

Sugerencia

Si seleccionó [Cut] en el paso **3**, la conmutación será inmediata independientemente de si modificó la velocidad de transición o no.

5 Toque [Take] para ejecutar la transición.



El vídeo de programa conmuta mediante la transición seleccionada.

Para obtener más información acerca de cómo cambiar los valores para las opciones [Transition Rate], consulte “[Transition Rate]” (página 107).

Paso 5: Mezcla de audio

Puede mezclar el audio que recibe la unidad y también mezclarlo con el audio de programa estéreo.
Las operaciones de audio se realizan en la pantalla secundaria.

En esta sección se describe cómo ajustar el audio para cada micrófono y cómo mezclar diferentes canales de audio.

1 Ajuste el audio para cada micrófono.

Los ajustes se realizan de manera independiente para cada micrófono.
Mueva los deslizadores mientras comprueba la salida de audio y el medidor de nivel de audio.

Sugerencias

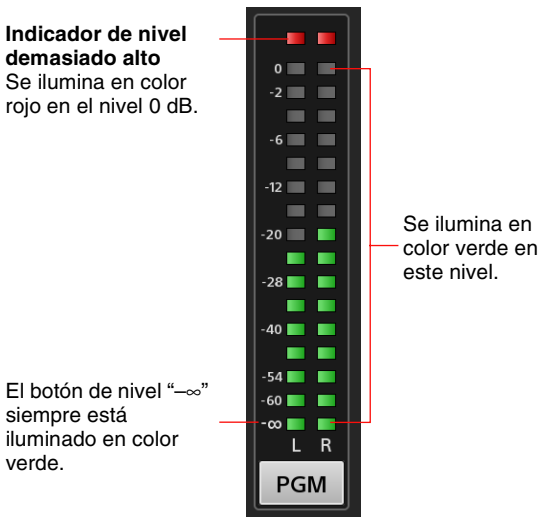
- Puede utilizar cinco atenuadores de canales al mismo tiempo.
- El canal 5 se reserva para el audio incrustado en el vídeo SDI o HDMI reproducido en Media Player (audio incrustado).

  Para obtener más información, consulte "Ajuste del audio incrustado de las fuentes de entrada" (página 80).

- Es posible ajustar un atenuador aunque el canal esté desactivado. El ajuste se habilitará cuando se active el canal.
- Si el sonido apenas se oye incluso con el nivel máximo del atenuador de canal, cambie el nivel de entrada MIC/LINE a [Low (-44dB)] en la pantalla [Audio Setup]. También puede ajustarlo en [Input Trim] (página 80) en la pantalla [Access].

  Para obtener más información acerca de la configuración, consulte "[Input Channel Assign]" (página 106).

Visualización del medidor de nivel de audio



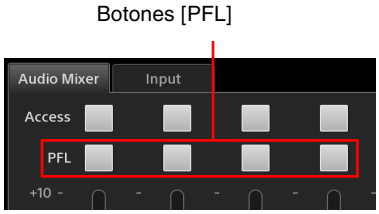
2 Arrastre el deslizador del atenuador PGM OUT para ajustar el nivel de salida del programa.

Comprobación de todas las entradas de audio

Puede comprobar el audio de cada canal mediante la clavija HEADPHONES o los altavoces internos mediante los botones [PFL] respectivos (función de escucha previa).
Toque y mantenga pulsado el botón [PFL] para monitorizar solo el audio de ese canal mientras el botón se mantiene pulsado. El audio se monitorizará hasta que suelte el botón.

Sugerencia

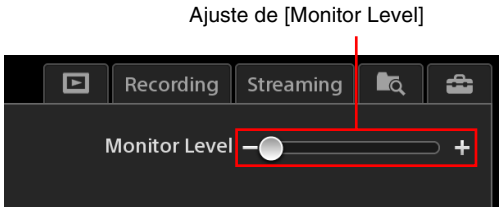
La escucha previa no afecta a la salida de programa, a la salida AUX ni a la salida MIX.



Además, el medidor de nivel de audio conmuta al modo PFL (la visualización del botón cambia a [PFL]) mientras se mantiene pulsado el botón, lo que permite comprobar los niveles de entrada de audio.

Ajuste del nivel de audio para monitorizar

Arrastre el deslizador [Monitor Level] para ajustar el nivel de salida de la clavija HEADPHONES y los altavoces internos en un rango de 0 a 255.



Para obtener más información acerca de otras operaciones y ajustes, consulte “Configuración de ajustes detallados de audio” (página 78).

A continuación

Consulte “Operaciones básicas” (página 36) para comprender mejor las funciones de esta unidad y saber cómo utilizarlas.

Uso de las pantallas

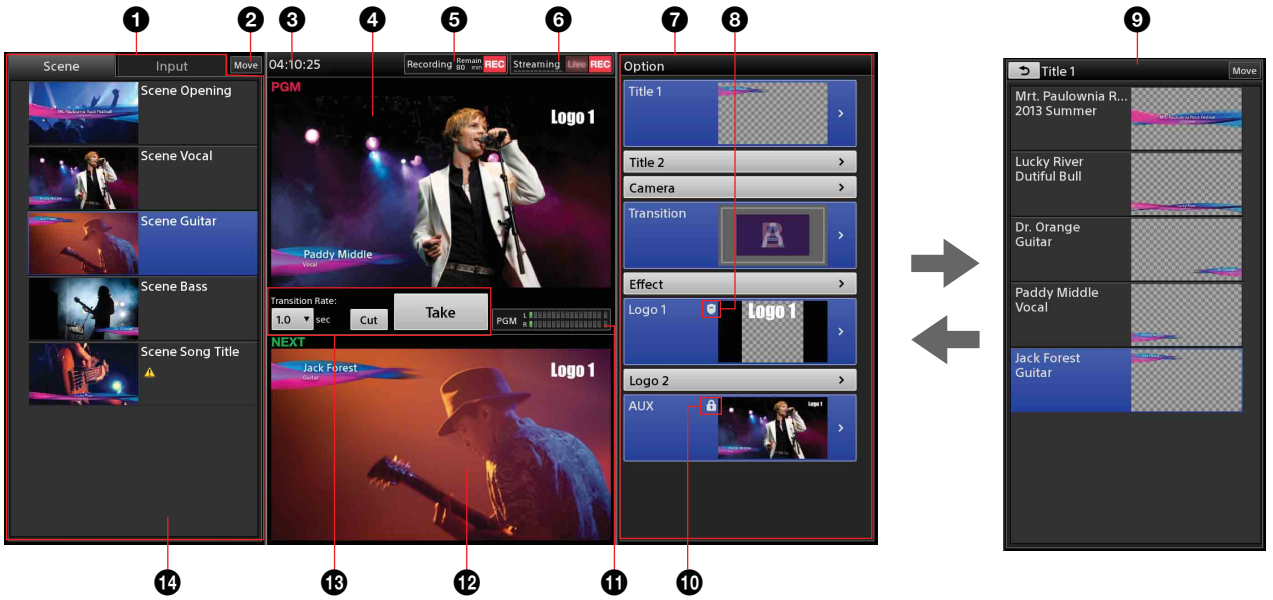
En esta sección se describen las características de la pantalla principal y de la pantalla secundaria, y cómo utilizarlas.

La conmutación de vídeo se realiza en la pantalla principal, mientras que los ajustes y las configuraciones se realizan en la pantalla secundaria.
El resultado de los ajustes y las configuraciones se aplica inmediatamente en la pantalla principal. En función de los ajustes y las configuraciones, es recomendable que los realice mientras visualiza la pantalla principal.

Pantalla principal

Se pueden realizar operaciones de conmutación de vídeo en la pantalla principal.

Identificación de los componentes



1 Lista [Scene]/lista [Input]
Los vídeos que se pueden utilizar como salida de programa se visualizan aquí. Seleccione el botón del vídeo que desee utilizar para el vídeo de programa desde cualquier lista.

- La fuente seleccionada actualmente en el visor [NEXT] se resaltará con un fondo azul.

- Aparecerá un marco azul claro alrededor de la fuente que es objeto de una operación como, por ejemplo, borrado.

Lista [Scene]: muestra una lista de escenas registradas.

Para obtener más información acerca de cómo cargar escenas guardadas, consulte “Recuperación de escenas” (página 71). Para obtener más información acerca de cómo

guardar escenas, consulte "Creación de escenas" (página 70).

Lista [Input]: muestra una lista de vídeos recibidos a través de los conectores de entrada de la unidad, señales creadas de manera interna en la unidad (p. ej., señales de barras de color o negras) y otras fuentes de entrada. También se pueden añadir fuentes a la lista y editarlas.

Para obtener más información, consulte "Creación de listas" (página 43).

Cuando la visualización de indicadores está activada

En la lista [Input] aparecen indicaciones para las fuentes de la salida PGM y la selección de NEXT. Las indicaciones únicamente aparecen en la lista [Input].

- **Fuente de salida PGM:** indicador rojo

- **Fuente de selección de NEXT:** indicador verde

- **Fuente seleccionada como salida PGM y selección de NEXT:** indicador rojo

Para obtener más información acerca de las indicaciones GUI, consulte "Uso de la función de indicador GUI" (página 56).

❷ **[Move]**
Permite cambiar el criterio de ordenación de los elementos que se visualizan en las listas [Scene] e [Input] (página 47).

❸ **Visualización del reloj (página 28)**

❹ **Visor [PGM]**
Visualiza el vídeo de salida del programa actual.

❺ **Estado de la grabación**
Las salidas de programa y las salidas AUX pueden grabarse en el almacenamiento interno de la unidad con alta calidad de imagen y audio.

El estado de grabación se indica en esta área tal y como se indica a continuación.

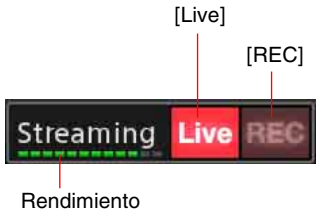
[Remain Time]: cuando la grabación está en progreso, esto muestra el tiempo de grabación restante. El tiempo restante se actualiza continuamente tomando como base el estado del almacenamiento interno.

[REC]: cuando la grabación está en progreso, se ilumina en rojo. El indicador comienza a parpadear cuando el tiempo de grabación restante alcanza los 10 minutos. Si la grabación no está en progreso, permanecerá apagado.

Al tocar en esta área (p. ej., dentro del marco) se visualiza la pantalla [Recording] (página 82) en la pantalla secundaria.

Para obtener más información acerca de la grabación, consulte "Grabación de salidas de la unidad en almacenamiento interno" (página 82).

❻ **Estado de la emisión de secuencias**
El vídeo de programa puede codificarse en la unidad y emitirse en secuencias en directo a través de un servidor externo o grabarse como un archivo VOD (Video On Demand).
El estado de la emisión de secuencias se indica en esta área tal y como se indica a continuación.



[Live]: cuando la emisión de secuencias en directo está en progreso, se ilumina en rojo. Mientras que si la emisión de secuencias no está en progreso, el indicador permanece apagado.

[REC]: cuando la grabación está en progreso, se ilumina en rojo. Si la grabación no está en progreso, permanecerá apagado.

Rendimiento: cuando la emisión de secuencias está en progreso, esto indica el rendimiento. Cuando se alcanza la velocidad de bits especificada, el indicador se ilumina en verde hasta el final. Si el rendimiento disminuye y la transmisión se ralentiza, los indicadores se volverán amarillos y, en algunos casos, rojos.
Mientras que si la emisión de secuencias no está en progreso, el indicador permanece apagado.

Si pulsa en esta área (p. ej., dentro del marco) se visualiza la pantalla [Streaming] (página 84) en la pantalla secundaria.

Para obtener más información acerca de la emisión de secuencias, consulte "Emisión de secuencias" (página 83).

❼ Menú [Option]

Muestra una lista de opciones que pueden añadirse al material que se va a emitir.

[Title 1] / [Title 2]: inserte títulos en el vídeo (página 48).

[Camera]: cuando el control a distancia está configurado para el vídeo de cámara, esto permite guardar o cargar los ajustes predeterminados (página 55).

[Transition]: seleccione el método de transición (página 32).

[Effect]: componga un vídeo de imagen dentro de otra imagen (PinP) con un vídeo superpuesto a otro vídeo (página 61), o inserte gente en el fondo mediante la inserción de Croma Key. Es posible crear compuestos que incluyan al mismo tiempo PinP e inserción de Croma Key (página 65).

[Logo 1] / [Logo 2]: inserte logotipos en el vídeo (página 48).

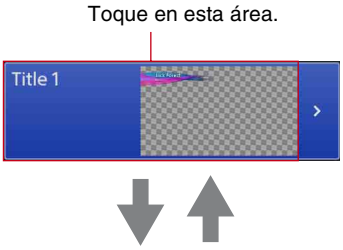
[AUX]: seleccione el material que desea emitir a AUX después de una Take (página 76).

Habilitar o deshabilitar opciones

Toque en el área siguiente del botón para habilitar o deshabilitar la opción respectiva.

Habilitado

La opción se selecciona para utilizarse en la siguiente emisión del programa.



Deshabilitado

El material está preparado para utilizarse pero no está seleccionado para la siguiente emisión del programa.

Botones cerrados

Si el material para una opción no está listo para utilizarse o la opción no se puede utilizar con la siguiente emisión del programa, el botón estará cerrado.

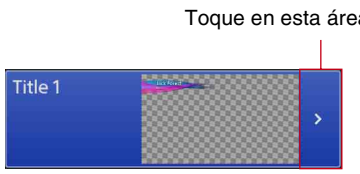
Para cerrar un botón

Visualice el menú de contexto del respectivo botón y seleccione [Remove].

Para visualizar la lista para una opción

Toque en el área siguiente del botón para visualizar la lista para esa opción (consulte ❽) que le permite configurar el contenido de la opción.

- **Cuando el botón no está cerrado**

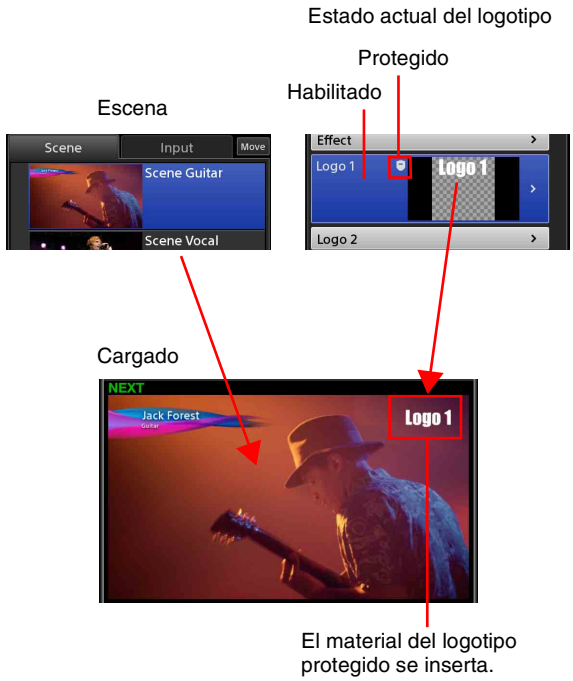


- **Cuando el botón está cerrado**

  La lista se mostrará si toca en cualquier área.

❽ Icono (proteger)

Indica que el título o logotipo actual está protegido. Cuando un elemento está protegido, se retiene su estado actual. Por lo tanto, recuperar una escena no cambiará su estado.

Cuando recupera una escena mientras un título o logotipo está protegido, el compuesto de vídeo será como se muestra a continuación.

Para habilitar la protección

Visualice el menú de contexto del botón [Title 1]/[Title 2] o del botón [Logo 1]/[Logo 2] en el menú [Option] y seleccione [Protect].

Para deshabilitar la protección

Visualice el menú de contexto del botón [Title 1]/[Title 2] o del botón [Logo 1]/[Logo 2] en el menú [Option] y seleccione [Unprotect].

❾ Lista de opciones

Muestra una lista de contenidos para la opción. Seleccione el contenido que desee añadir a los vídeos en esta lista.

Ejemplo: Lista [Title 1]

Volver al menú [Option].
Cambiar el criterio de ordenación de la lista (página 47).
Title 1
Move
Mt. Paulownia R... 2013 Summer
Lucky River Dutiful Bull
Dr. Orange Guitar
Paddy Middle Vocal
Jack Forest Guitar
El botón habilitado actualmente se resalta con un fondo azul.
Aparecerá un marco azul claro alrededor de la opción que actualmente es objeto de una operación.

Para obtener más información acerca de cómo editar una lista, consulte “Creación de listas” (página 43).

❿ Icono (bloqueo de AUX)

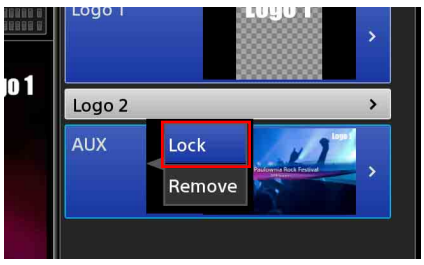
Indica que las operaciones de selección están bloqueadas para la lista [AUX].
Utilice esta función cuando esté usando el vídeo AUX, por ejemplo, para grabar y no desee conmutar.

Sugerencias

- Las operaciones realizadas en el modo directo con el bloqueo activado no afectan a la lista [AUX].
- El bloqueo de AUX se aplica a las operaciones de selección en la lista [AUX]. Si se selecciona una fuente que no sea la salida AUX, el material se emitirá como AUX después de una Take.

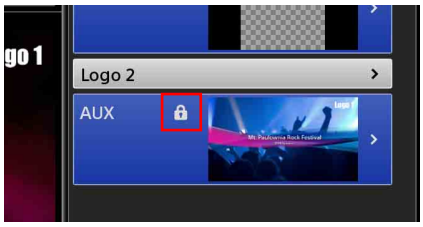
Para activar el bloqueo

Visualice el menú de contexto del botón [AUX] y seleccione [Lock].

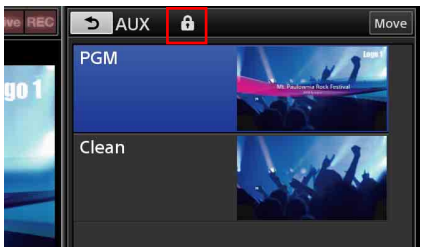


Cuando el estado se bloquea, el icono aparece en el menú [Option] y en la lista [AUX] de la pantalla principal.

- Botón [AUX] en el menú [Option]



- Parte superior de la lista [AUX]



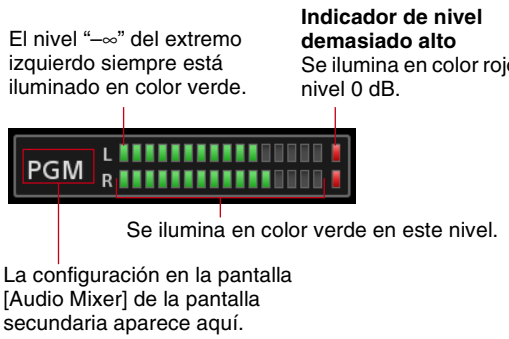
Para eliminar el bloqueo

Seleccione [Unlock] en el menú de contexto.

⓫ Medidor de nivel de audio

Muestra los niveles de audio de la salida del programa o de la salida MIX en un rango de –60 dB a 0 dB.

Visualización del medidor de nivel de audio


El nivel "–∞" del extremo izquierdo siempre está iluminado en color verde.
Indicador de nivel demasiado alto
Se ilumina en color rojo en el nivel 0 dB.
PGM
L
R
Se ilumina en color verde en este nivel.
La configuración en la pantalla [Audio Mixer] de la pantalla secundaria aparece aquí.

⓬ Visor [NEXT]

Visualiza el siguiente vídeo de emisión del programa. También permite previsualizar las opciones.

⓭ Área de control de salida de programa

Permite realizar operaciones para la emisión del programa.

[Transition Rate]: ajusta la velocidad de transición de la conmutación del vídeo de programa.

[Cut]: conmuta el vídeo del programa mediante una transición de corte.

[Take]: conmuta el vídeo del programa con el método de transición y la velocidad de transición seleccionados.

El método de transición se selecciona en [Transition] en el menú [Option]. Para obtener más información, consulte "Uso de los efectos de transición" (página 32).

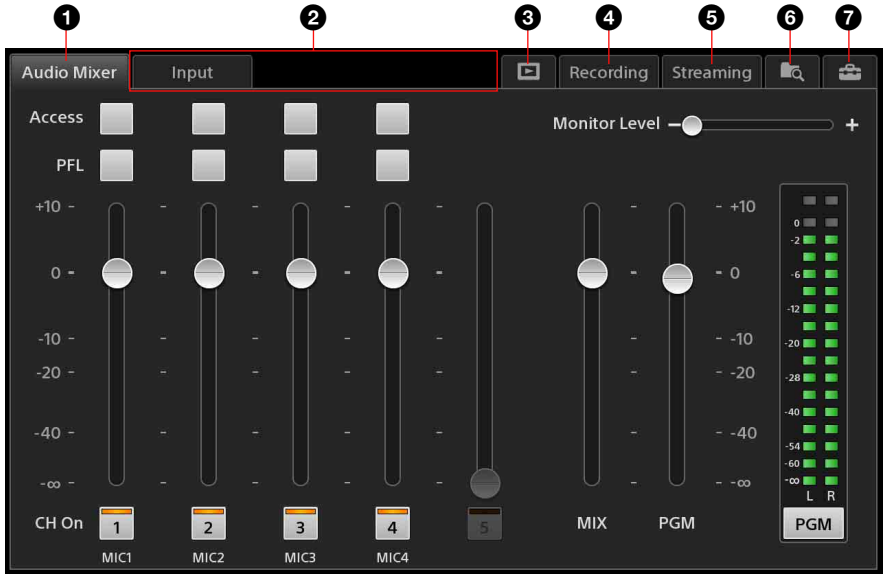
⓮ Marca ⚠

Esta marca de advertencia aparece si existe un problema con los materiales en la lista [Scene] o en el menú [Option].

Para obtener más información, consulte "Visualización del icono ⚠ en listas" (página 109).

Pantalla secundaria

En la pantalla secundaria se pueden realizar ajustes, configuraciones e introducir texto.
Al pulsar en cada pestaña se visualiza su pantalla de operación respectiva.



❶ Pantalla [Audio Mixer]

Permite realizar ajustes de audio y mezclas.
La pantalla [Audio Mixer] aparece inmediatamente después de que la unidad se enciende.

Para obtener más información, consulte "Paso 5: Mezcla de audio" (página 34).

❷ Pestañas que aparecen en función de las selecciones y el estado de la pantalla principal

Pestaña [Input]

Aparece cuando la fuente de entrada seleccionada en la lista [Input] de la pantalla principal incluye audio.
Permite habilitar o deshabilitar el audio incrustado.

Sugerencia

Cuando se compone vídeo mediante el uso de PinP o de la inserción de Croma Key, la pestaña [Input] solo aparecerá cuando se seleccione una fuente de entrada de la lista [Input [1]]. El audio incrustado no se puede utilizar para las fuentes de entrada en las listas [Input [2]] e [Input [3]].

Para obtener más información, consulte "Ajuste del audio incrustado de las fuentes de entrada" (página 80).

Pestaña [Camera]

Aparece cuando se asigna una cámara remota a la fuente de entrada seleccionada en la lista [Input] de la pantalla principal.
Le permite controlar de forma manual la cámara remota, así como configurar y ajustar la función de seguimiento.

Para obtener más información, consulte "Control de cámaras remotas" (página 52).

Pestaña [Title]

Aparece cuando la lista [Title 1] o [Title 2] se visualiza en la pantalla principal.
Permite ajustar la apariencia del título.

Para obtener más información, consulte "Para ajustar al apariencia de los compuestos" (página 49) en la sección "Visualización de compuestos de título".

Pestaña [Effect]

Aparece cuando la lista [Effect] se visualiza en la pantalla principal.
Permite ajustar el tamaño y la posición del vídeo superpuesto y la apariencia de los compuestos de inserción Croma Key.

Para obtener más información, consulte "Composición de vídeos mediante imagen dentro de otra imagen (PinP)" (página 61) y "Inserción de personas en fondos (inserción de Croma Key)" (página 65).

Pestaña [Logo]
Aparece cuando la lista [Logo 1] o la lista [Logo 2] se visualizan en la pantalla principal.
Permite ajustar la posición del logotipo.

Para obtener más información, consulte "Para ajustar la posición" (página 51) en la sección "Visualización de compuestos de logotipo".

❸ **Pestaña (Media Player)**
Aparece cuando [Media Player] está registrado en la lista [Input] o en la lista [AUX] de la pantalla principal.
Permite realizar operaciones de reproducción de películas (o imágenes fijas) mediante Media Player.

Para obtener más información, consulte "Reproducción de archivos de material en Media Player" (página 57).

❹ **Pestaña [Recording]**
La salida puede grabarse en el almacenamiento interno de la unidad con alta calidad de imagen y audio. Se pueden realizar operaciones y configuraciones relacionadas con la grabación en la pantalla [Recording].

Para obtener más información, consulte "Grabación de salidas de la unidad en almacenamiento interno" (página 82).

❺ **Pestaña [Streaming]**
La salida puede codificarse en la unidad y emitirse en secuencias en directo a través de un servidor externo, o grabarse como un archivo VOD (Video On Demand). Puede realizar operaciones y configuraciones relacionadas con la emisión de secuencias en la pantalla [Streaming].

Para obtener más información, consulte "Emisión de secuencias" (página 83).

❻ **Pestaña (file manager)**
Permite administrar los archivos guardados en el almacenamiento interno de la unidad.

Para obtener más información, consulte "Administración de archivos (File Manager)" (página 93).

❼ **Pestaña (system setup)**
Permite configurar los ajustes del sistema de la unidad.

Creación de listas

Puede crear listas añadiendo materiales a la lista [Input], a las listas [Title 1]/[Title 2], a las listas [Logo 1]/[Logo 2] y a la lista [AUX].
Las listas se crean a través del menú de contexto que aparece cuando se toca y se mantiene pulsado un área dentro de la lista respectiva. Las operaciones que puedan realizarse y los materiales que puedan añadirse variarán dependiendo de la lista.

Lista	Límite de elementos	Compatible con canal alfa	Operaciones del menú de contexto					
			Add Source 1) (página 44)	Add Still Picture (página 44)	Add Media Player (página 45)	Create New (página 46)	Edit (página 47)	Delete (página 47)
[Input]	99	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
[Title 1]/ [Title 2]	99	Sí	Sí 2)	Sí	No	Sí	Sí	Sí
[Logo 1]/ [Logo 2]	7	Sí	No	Sí 3)	No	No	No	Sí
[AUX]	9	No	Sí	No 4)	Sí	No	No	Sí

1) Las señales externas configuradas en la pantalla [Video Setup] del menú [System Setup] y las señales de la unidad generadas de forma interna se denominan “fuentes” en esta unidad.

2) Solo se pueden añadir señales externas.

3) Solo se pueden añadir archivos importados a la categoría [Logo].

4) Cuando añada imágenes fijas, utilice [Add Media Player].

Nota acerca de la visualización de imágenes

Los materiales con relaciones de aspecto diferentes de 16:9 retendrán sus relaciones de aspecto y se ajustarán a la parte superior e inferior de las visualizaciones (aparecerán barras negras en la parte izquierda y derecha) en las miniaturas que aparecen en listas y en los visores [NEXT] y [PGM].

Ejemplos: miniaturas de listas

- **Material de 16:9**

- **Materiales diferentes de 16:9**

Sugerencias

- Las señales de la unidad generadas de forma interna cuentan con una relación de aspecto de 16:9.
- Las señales de entrada SD admiten salida de zoom panorámico.

  Para obtener más información acerca de la configuración, consulte el ajuste [System Setup] > [Video Setup] > [Input] > [SD Input Aspect] (página 103).

Preparación de los materiales

Prepare los materiales que se añadirán a las listas.

Fuentes de entrada

Asigne las señales de entrada de vídeo, especifique los canales de entrada para audio incrustado y configure los ajustes del control a distancia de las cámaras en la pantalla [Video Setup] > [Input] del menú [System Setup].

Para obtener más información acerca de la configuración, consulte “[Input]” (página 103).

Archivos de material

Archivos de imágenes fijas y películas

Importe los archivos de imágenes fijas (incluidos logotipos y títulos creados con otras herramientas) y los archivos de películas al almacenamiento interno de la unidad.

Para obtener más información, consulte “Importación de archivos” (página 95).

Títulos
Cree títulos mediante Titler.

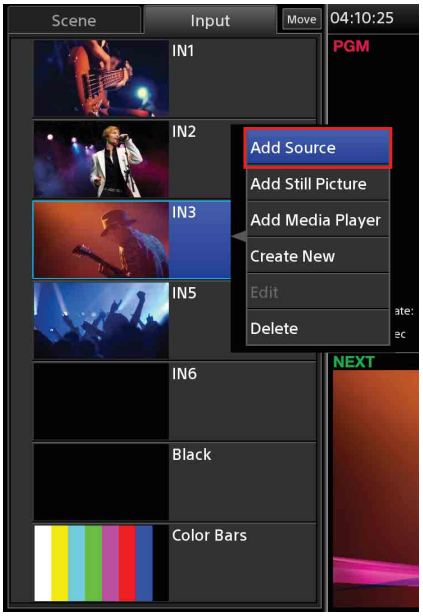
Para obtener más información, consulte “Creación de títulos (Titler)” (página 88).

Adición de fuentes de entrada a las listas (Add Source)

Añada las señales externas configuradas en la pantalla [Video Setup] del menú [System Setup] y las señales de la unidad generadas de forma interna a las listas.

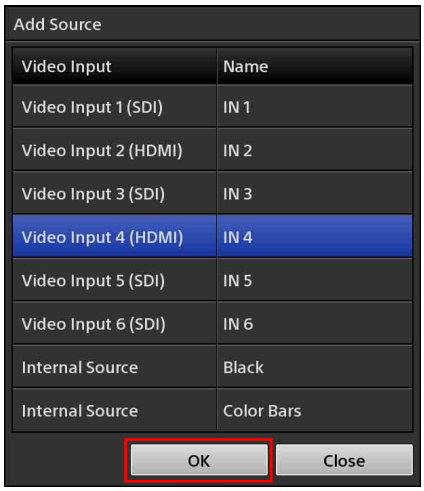
1 Visualice el menú de contexto en la posición que desee añadir la fuente de entrada, y seleccione [Add Source].

Si realiza la operación en un botón, el elemento se añadirá debajo de ese botón.



Aparecerá el cuadro de diálogo [Add Source].

2 Seleccione la fuente de entrada que desee añadir y, a continuación, toque [OK].



3 Toque [Close] para cerrar el cuadro de diálogo.

La fuente de entrada se añade en la posición especificada.

Si es necesario, puede cambiar la configuración del conector de entrada y del nombre. Para obtener más información, consulte “Pantalla [Video Setup]” (página 103).

Adición de imágenes fijas a las listas (Add Still Picture)

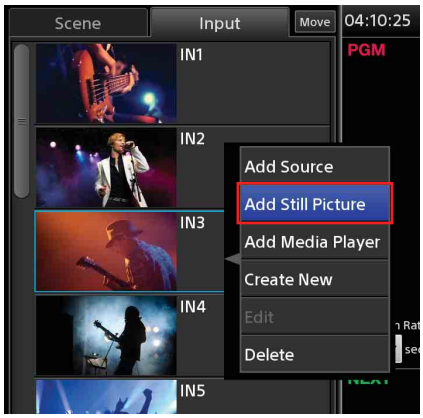
Añada imágenes fijas que se importaron al almacenamiento interno de la unidad o imágenes fijas que se crearon con Titler a las listas.

Para obtener más información acerca de cómo importar archivos, consulte “Administración de archivos (File Manager)” (página 93).

Para obtener más información acerca de Titler, consulte "Creación de títulos (Titler)" (página 88).

1 Visualice el menú de contexto en la posición que desee añadir la imagen fija, y seleccione [Add Still Picture].

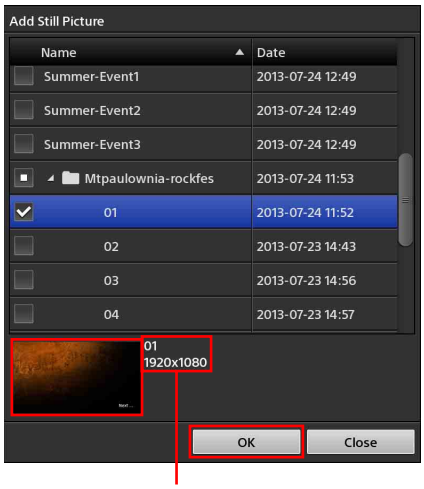
Si realiza la operación en un botón, el elemento se añadirá debajo de ese botón.



Aparecerá el cuadro de diálogo [Add Still Picture].

2 Toque el archivo que desee agregar para añadirle una marca de verificación y, a continuación, toque [OK].

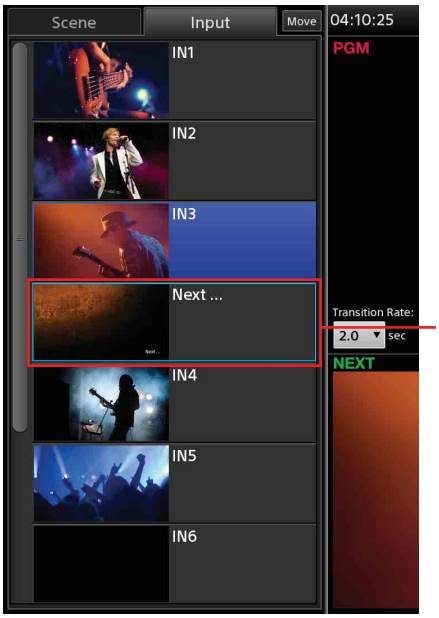
Puede seleccionar varios archivos.



Puede visualizar la miniatura y la resolución del archivo resaltados en azul.

3 Toque [Close] para cerrar el cuadro de diálogo.

La imagen fija se añade en la posición especificada.



Adición de Media Player a las listas (Add Media Player)

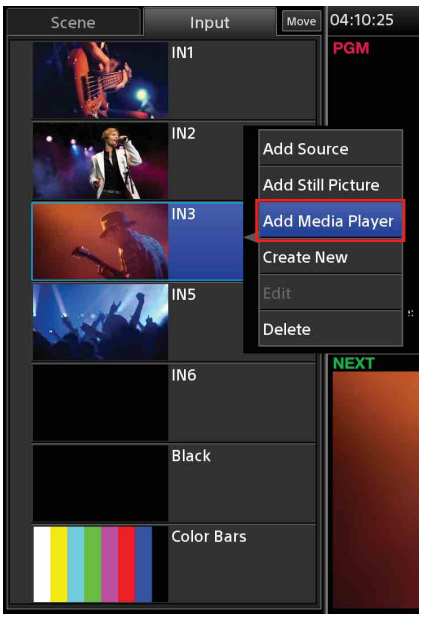
Añada Media Player cuando desee agregar a las listas películas importadas al almacenamiento interno de la unidad o archivos grabados en el almacenamiento interno de la unidad mediante las funciones [Recording] o [Streaming].
Además, cuando desee añadir imágenes fijas para utilizarlas como vídeos superpuestos PinP o añadir imágenes fijas a la lista [AUX], agregue Media Player a las listas.

Sugerencia

Solo puede añadirse una instancia de Media Player por lista.

Visualice el menú de contexto en la posición que desee añadir Media Player, y seleccione [Add Media Player].

Si realiza la operación en un botón, el elemento se añadirá debajo de ese botón.



El botón [Media Player] se añade a la lista.

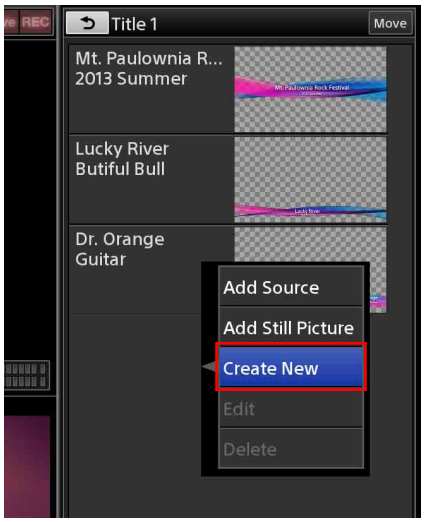
Para obtener más información acerca de cómo utilizar Media Player, consulte "Reproducción de archivos de material en Media Player" (página 57).

Creación y adición de títulos nuevos (Create New)

Puede iniciar Titler directamente desde una lista y crear títulos y otras imágenes fijas para añadirlos a la lista. Esto es útil cuando se quiere especificar el destino del registro durante el proceso de creación de títulos.

1 Visualice el menú de contexto en la posición que desee añadir el título, y seleccione [Create New].

Si realiza la operación en un botón, el elemento se añadirá debajo de ese botón.



Titler se inicia y aparece el cuadro de diálogo [Folder] para seleccionar la carpeta donde desee guardar el archivo.

2 Cree el título mediante Titler.

*Para obtener más información, consulte los pasos a partir del **3** (página 89) en la sección "Inicio desde la pantalla [File Manager]" y "Uso de la pantalla [Titler]" (página 90).*

3 Si quiere crear títulos adicionales, visualice el menú de contexto en la lista de archivos de la pantalla [Titler] y seleccione [Create New].

Para crear un nuevo archivo mediante el copiado de un archivo existente, visualice el mismo menú de contexto y seleccione [Copy] y, a continuación, [Paste].

4 Cuando finalice la creación, cierre la pantalla [Titler] y vuelva a la pantalla principal.

Las imágenes fijas nuevas que se creen se añadirán a la lista.

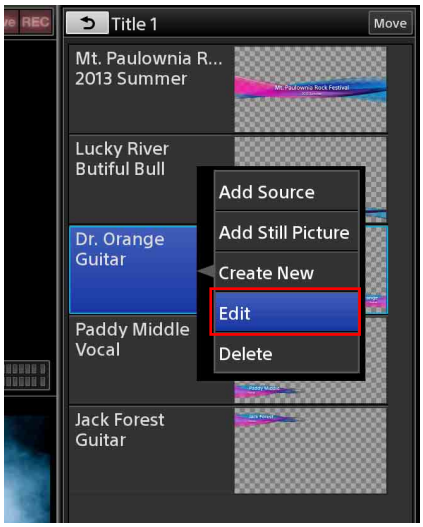
Sugerencia

Cuando realiza una creación después de iniciar Titler en una lista a través de [Create New], las imágenes fijas se añaden directamente a la lista. La operación [Add Still Picture] no es necesaria.

Edición de texto creado en Titler (Edit)

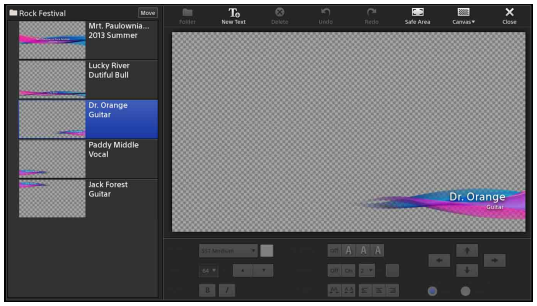
Puede iniciar Titler directamente desde una lista y editar el texto de imágenes fijas que se crearon mediante Titler.

1 Visualice el menú de contexto a través del botón de la imagen fija que desee editar y seleccione [Edit].



Titler se inicia y aparece la pantalla de edición de la imagen fija seleccionada.

2 Edite el texto.



Sugerencia

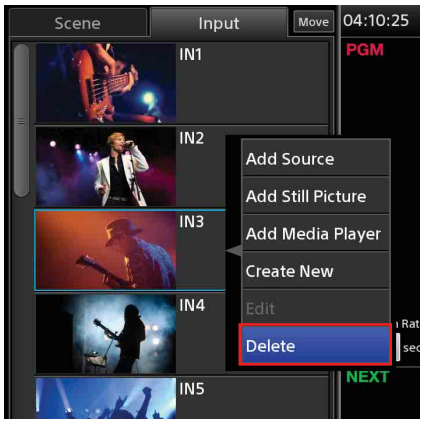
También se pueden editar otros títulos almacenados en la carpeta. Sin embargo, las ediciones solo se reflejarán en la lista para los archivos que ya están registrados en la lista.

3 Cuando finalice la edición, cierre la pantalla [Titler] y vuelva a la pantalla principal.

Las ediciones se reflejan en la lista.

Eliminación de botones de material de las listas (Delete)

Visualice el menú de contexto en el botón del material que desee borrar y, a continuación, seleccione [Delete].



Cambio del criterio de ordenación de las listas

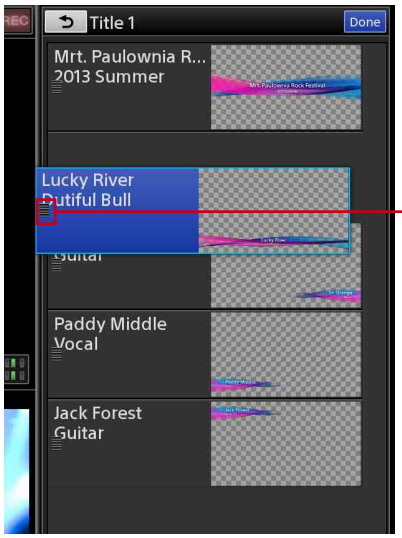
Puede cambiar el criterio de ordenación de todas las listas.

1 Toque [Move] en la parte superior derecha de la lista.

Los controladores de movimiento aparecen en cada botón.
El botón [Move] cambia a [Done] y se habilita el modo de movimiento.

2 Arrastre a la posición deseada el controlador de movimiento del botón que desee mover.

Si se arrastra un área que no sea el controlador de movimiento, el botón no se moverá.



3 Cuando termine de ordenar, toque [Done].

El modo de movimiento se deshabilita y el botón [Done] cambia a [Move].

Inserción de títulos

Puede insertar títulos en el vídeo de programa mediante uno de los siguientes tres métodos.
- Insertar un título creado en esta unidad
- Insertar un título de imagen fija creado con otra herramienta
- Insertar una señal externa

Según el material que se utilice para el título, el título se insertará como se muestra a continuación.

- **Insertar una imagen fija que incluye un canal alfa**
  El área que determine el canal alfa se visualizará como el título.

Sugerencia

Cuando inserte imágenes fijas que no incluyan canales alfa, necesitará ajustar el clip, la ganancia y la densidad.

Para obtener más información acerca de los ajustes de clip, ganancia y densidad, consulte “Para ajustar al apariencia de los compuestos” (página 49).

- **Insertar una señal externa**
  Inserte una señal desde un ordenador conectado, por ejemplo, a través de una interfaz HDMI o SDI. Las partes de la imagen con brillo alto se mostrarán como el título.

Sugerencia

Para producir la imagen deseada, deberá ajustar el clip, la ganancia y la densidad.

Para obtener más información acerca de los ajustes de clip, ganancia y densidad, consulte “Para ajustar al apariencia de los compuestos” (página 49).

Preparación de títulos

Prepare los materiales para los títulos y añádalos a la lista [Title] para las opciones.
Prepare los materiales de título mediante los métodos siguientes según su uso previsto.

- **Cuando se inserten títulos creados en esta unidad**
  Cree títulos mediante Titler.

  Para obtener más información acerca de la creación, consulte “Creación de títulos (Titler)” (página 88).

- **Cuando se inserten títulos de imagen fija creados con otra herramienta**
  En primer lugar, cree con otra herramienta un archivo de título que incluya un canal alfa y, a continuación, importe ese archivo al almacenamiento interno de la unidad.

  Para obtener más información, consulte “Importación de archivos” (página 95).

- **Cuando se utilicen señales de entrada externa**

  Para obtener más información acerca de cómo utilizar las señales de entrada externa, consulte “[Input]” (página 103).

Creación de listas [Title]

Cree listas mediante la adición de materiales de título a las listas [Title 1] y [Title 2].

Para obtener más información acerca de la creación, consulte “Creación de listas” (página 43).

Visualización de compuestos de título

Puede visualizar la apariencia de un título que está insertado en un vídeo en el visor [NEXT].
En esta sección se describe el procedimiento para la lista [Title 1] como ejemplo.

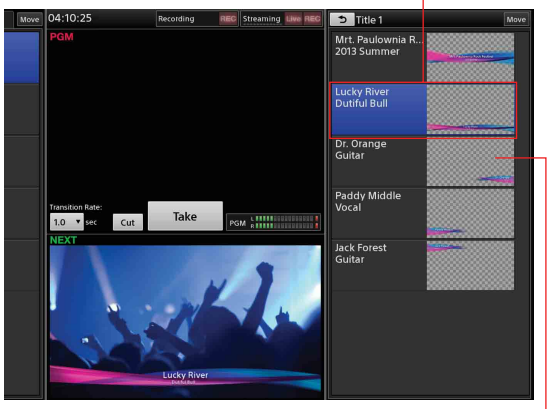
1 En la lista [Input], seleccione el vídeo de fondo en el que desea insertar el título, y visualícelo en el visor [NEXT].

2 Visualice la lista [Title 1].

3 Seleccione el título que desee insertar y ajuste su apariencia.

Cuando selecciona un título en la lista [Title 1], el título aparece en el visor [NEXT].

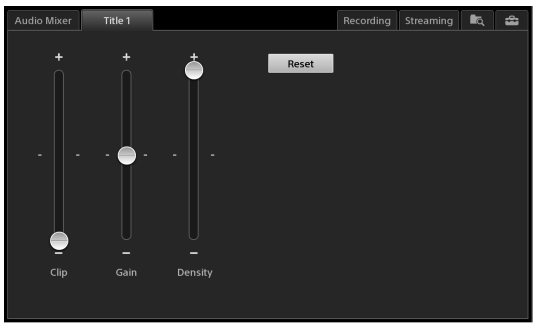
Seleccione el título que desee insertar.



Si la imagen incluye un canal alfa, aparecerá un modelo cuadriculado en las áreas donde la imagen de fondo se mostrará.

Para ajustar al apariencia de los compuestos

Cuando selecciona en la lista [Title 1] el título que desea ajustar, la pestaña [Title 1] aparece en la pantalla secundaria. Pulse la pestaña [Title 1] para visualizar la pantalla [Title 1], y arrastre los deslizadores para realizar los ajustes.



[Clip]: ajuste la cantidad de pérdida de fondo (p. ej., valor de clip) en un rango de 0,00 a 100,00.
[Gain]: ajuste la nitidez del contorno (p. ej., valor de ganancia) en un rango de –100,00 a +100,00.
[Density]: ajuste la transparencia del título en un rango de 0,00 a 100,00.

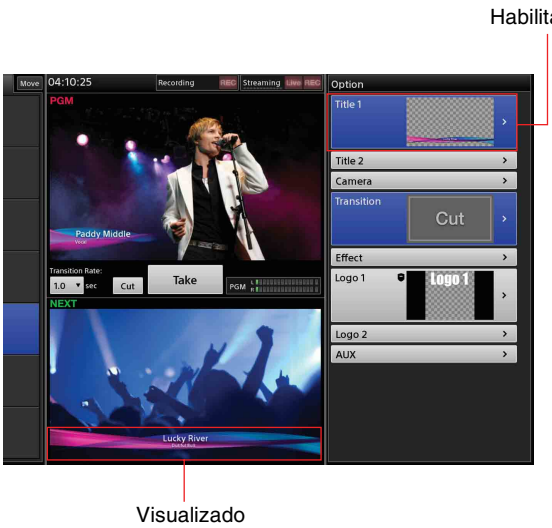
Sugerencia

Dependiendo de los valores configurados para cada ajuste, puede que el título no se visualice. En tales casos, toque [Reset] para restaurar el estado original y vuelva a realizar el ajuste.

4 Toque .

La lista [Title 1] se cierra y vuelve a aparecer el menú [Option].
La miniatura del título seleccionado aparece en el botón [Title 1].

Al volver a pulsar el botón se elimina la visualización del título (p. ej., el título estará en su estado deshabilitado).



Inserción de logotipos

Puede insertar hasta dos imágenes fijas con un tamaño de 320 × 320 como logotipos en el vídeo. Le recomendamos utilizar imágenes que incluyen canales alfa para logotipos.

El área que determine el canal alfa se visualizará como el logotipo.

Logotipo con canal alfa

Resultado del compuesto

Preparación de logotipos

En primer lugar, cree con otra herramienta un archivo de logotipo que incluya un canal alfa y, a continuación, importe ese archivo al almacenamiento interno de la unidad.

Para obtener más información, consulte “Importación de archivos” (página 95).

Creación de listas [Logo]

Cree listas mediante la adición de materiales de logotipo a las listas [Logo 1] y [Logo 2].

Para obtener más información acerca de la creación, consulte “Creación de listas” (página 43).

Visualización de compuestos de logotipo

Puede visualizar la apariencia de un logotipo que está insertado en un vídeo en el visor [NEXT].
En esta sección se describe el procedimiento para la lista [Logo 1] como ejemplo.

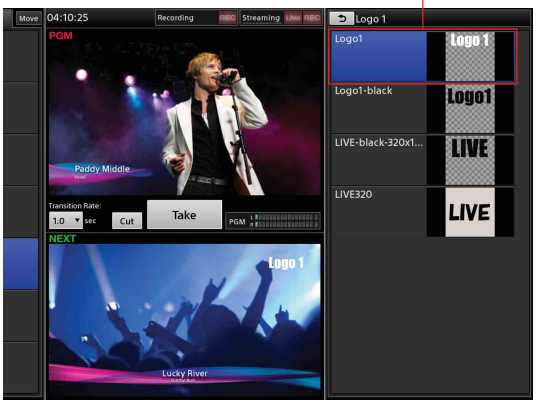
1 En la lista [Input], seleccione el vídeo de fondo en el que desea insertar el logotipo, y visualícelo en el visor [NEXT].

2 Visualice la lista [Logo 1].

3 Seleccione el logotipo que desee insertar y ajuste su posición.

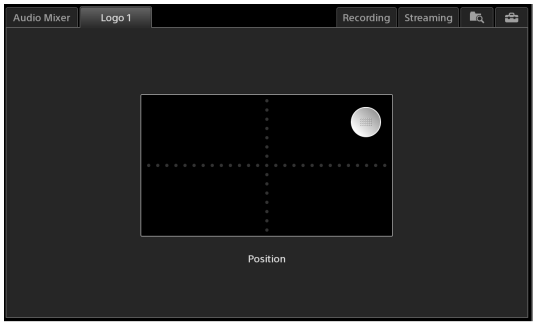
Cuando selecciona un logotipo en la lista [Logo 1], el logotipo aparece en el visor [NEXT].

Seleccione el logotipo que desee insertar.



Para ajustar la posición

Cuando seleccione en la lista [Logo 1] el logotipo que desea ajustar, la pestaña [Logo 1] aparece en la pantalla secundaria. Toque la pestaña [Logo 1] para visualizar la pantalla [Logo 1], y arrastre el controlador de ajuste para ajustar la posición.

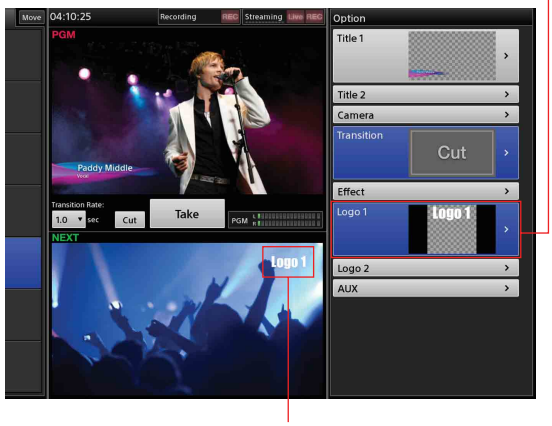


4 Toque .

La lista [Logo 1] se cierra y vuelve a aparecer el menú [Option].
La miniatura del logotipo seleccionado aparece en el botón [Logo 1].

Al volver a pulsar el botón se elimina la visualización del título (p. ej., el título estará en su estado deshabilitado).

Habilitado



Visualizado

Control de cámaras remotas

Con las cámaras conectadas a la unidad mediante un cable VISCA puede efectuar los siguientes controles.

- Control y ajuste de cámaras (página 52)
- Guardar ajustes como ajustes predeterminados (página 54)
- Recuperación de los ajustes predeterminados (página 55)
- Encender indicaciones en cámaras remotas (página 55)

Para controlar una cámara, debe asignar con antelación la cámara VISCA como fuente de entrada en la lista [Input] y realizar configuraciones para habilitar el control a distancia. Para obtener más información, consulte "Configuración y conexiones de las cámaras remotas" en la página 99.

Sugerencias

- Utilice el mando a distancia de la cámara para configurar los elementos de ajuste que no se pueden configurar desde la unidad. Si cambia los ajustes, asegúrese de reiniciar la cámara.
- El movimiento de la cámara y su funcionamiento dependerán del modelo.
- Al encender una cámara, esta se inicia según los ajustes almacenados en [Preset_1]. Si desea recuperar las posiciones actuales de la panorámica vertical y horizontal y otras condiciones de la cámara la próxima vez que la inicie, asegúrese de guardarlas en [Preset_1] antes de apagar la cámara.

Control de cámaras

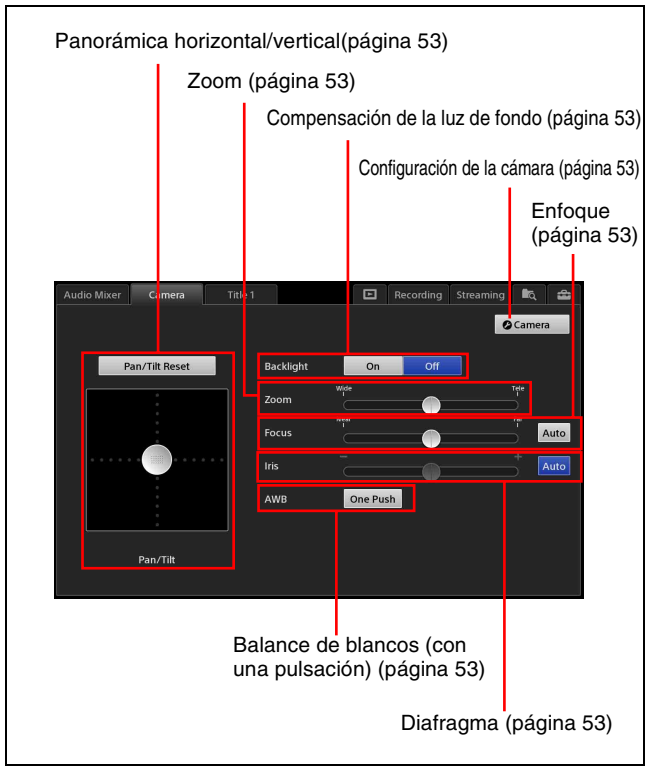
1 En la lista [Input] de la pantalla principal, seleccione la fuente de entrada de la cámara que desee controlar y visualice su vídeo en el visor [NEXT].

La pestaña [Camera] aparece en la pantalla secundaria.

2 Toque la pestaña [Camera].

Aparece la pantalla [Camera].

3 Realice las operaciones de panorámica horizontal/vertical, zoom y diafragma entre otras mientras visualiza el vídeo en el visor [NEXT].



Para obtener más información acerca de cada operación, consulte las siguientes secciones.

Sugerencias

- Si pulsa en el visor [NEXT] mientras se visualiza la pantalla [Camera], los controladores de ajuste aparecen en el visor [NEXT], lo que le permite controlar la panorámica vertical/horizontal y el zoom. Si pulsa en el visor [NEXT] otra vez, el control volverá a la pantalla [Camera].

En los videos de la cámara con la función de seguimiento activada no aparecen los controladores de ajuste.

Para obtener más información acerca de la configuración, consulte el ajuste [System Setup] > [Video Setup] > [Input] > [Tracking] (página 104).

- Aunque las operaciones de panorámica vertical y horizontal y las de zoom se pueden realizar de forma simultánea en la pantalla secundaria, el controlador de ajuste [Pan/Tilt] y el deslizador [Zoom] no se pueden utilizar al mismo tiempo en la pantalla principal.

Ajuste de la panorámica vertical/ horizontal

Arrastre el controlador de ajuste [Pan/Tilt] para ajustar la panorámica horizontal y la panorámica vertical de la cámara.

- Si arrastra el controlador diagonalmente se ajustarán la panorámica horizontal y la vertical al mismo tiempo. Cuando suelte el dedo, el controlador de ajuste volverá a su posición original.
- Si desea volver a realizar los ajustes desde la posición inicial, toque [Pan/Tilt Reset] para restablecer las posiciones de la panorámica vertical y horizontal.

Ajuste del zoom

Arrastre el deslizador [Zoom] para realizar los ajustes. Cuando suelta el dedo, el deslizador vuelve a situarse en el medio.

Ajuste del enfoque

Puede seleccionar si ajustar el enfoque automáticamente o manualmente en [Focus].
El ajuste conmuta entre el modo automático y el manual cada vez que se pulsa el botón [Auto].

Auto : modo automático

Auto : modo manual

Si el enfoque se ajusta en el modo manual, arrastre el deslizador para realizar los ajustes. Cuando suelta el dedo, el deslizador vuelve a situarse en el medio.

Ajuste del diafragma

Puede seleccionar si ajustar el diafragma automáticamente o manualmente en [Iris].
El ajuste conmuta entre el modo automático y el manual cada vez que se pulsa el botón [Auto].

Auto : modo automático

Auto : modo manual

Si el diafragma se ajusta en el modo manual, arrastre el deslizador para ajustar. Cuando suelta el dedo, el deslizador vuelve a situarse en el medio.

Activación de la compensación de la luz de fondo

Toque el botón [On] de [Backlight] para habilitar la función de compensación de la luz de fondo.

Toque [Off] para deshabilitar la función.

Sugerencia

Este ajuste solo se puede configurar cuando [Iris] está en modo automático. La compensación de la luz de fondo se desactiva cuando [Iris] está en modo automático.

Ajuste automático del balance de blancos en las condiciones actuales

Toque el botón [One Push] para [AWB] (balance de blancos automático).

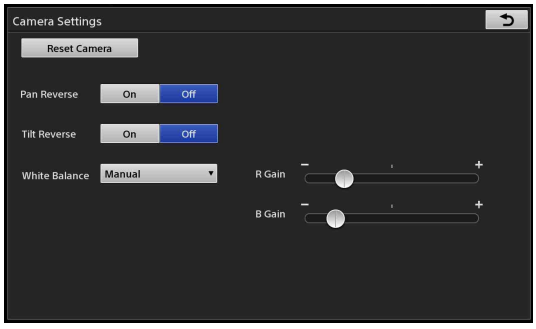
Esta función puede utilizarse cuando [White Balance] está ajustado en [One Push] en la pantalla [Camera Settings] (página 53).
Al tocar [One Push], el balance de blancos se ajustará de acuerdo con el sujeto actual de la imagen.
Después de realizar este paso, visualice los resultados del ajuste automático y compruebe que las áreas blancas del vídeo son correctas en el visor [NEXT].

Configuración de los ajustes de la cámara

1 En la pantalla [Camera], toque Camera.

Aparece la pantalla [Camera Settings].

2 Configure cada elemento.



[Pan Reverse] / [Tilt Reverse]: utilice estas funciones para corregir la inversión de la dirección hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha que ocurre cuando, por ejemplo, la cámara se instala boca abajo en un techo.
Seleccione [On] para invertir la dirección hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha, y seleccione [Off] para habilitar la dirección normal.

Sugerencia

Si cambia los ajustes [Pan Reverse] y [Tilt Reverse], asegúrese de guardarlos en [Preset_1] en la lista [Camera]. La unidad se inicia con los

ajustes que se guardaron en [Preset_1]. Si no guarda los ajustes en [Preset_1], estos volverán a sus valores anteriores.

[White Balance]: seleccione uno de los siguientes modos de balance de blancos.
- **[Auto]:** ajuste automático.
- **[Indoor]:** modo interior.
- **[Outdoor]:** modo exterior.
- **[One Push]:** extraiga a la fuerza los blancos de la condición de iluminación del sujeto, y utilice esta condición durante la grabación. [AWB] en la pantalla [Camera] solo está habilitado cuando [One Push] está seleccionado aquí.
- **[Manual]:** ajuste manual.
  Los ajustes [R Gain] y [B Gain] solo están habilitados cuando [Manual] está seleccionado aquí.

[R Gain]: arrastre el deslizador para ajustar la ganancia de rojo.

[B Gain]: arrastre el deslizador para ajustar la ganancia de azul.

3 Cuando finalice la configuración, toque .

Vuelve a aparecer la pantalla [Camera].

Restablecimiento de las cámaras remotas

Cuando desee cambiar el ID de VISCA de las cámara y restablecer las conexiones de las cámaras, toque [Reset Camera] en la pantalla [Camera Settings].

Según el modelo de la cámara, las posiciones vertical y horizontal puede que vuelvan a las posiciones predeterminadas. Si se utiliza la función [Reset Camera], la conexión se restablecerá para todas las cámaras que estén conectadas al control VISCA.

Almacenamiento de ajustes como ajustes predeterminados

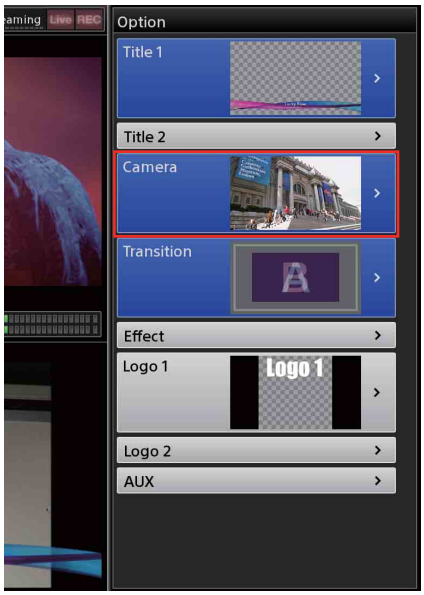
Pueden guardarse hasta 16 ajustes predeterminados para cada cámara.

1 En la lista [Input], seleccione la fuente de entrada de la cámara que desee controlar y visualice su vídeo en el visor [NEXT].

La pestaña [Camera] aparece en la pantalla secundaria.

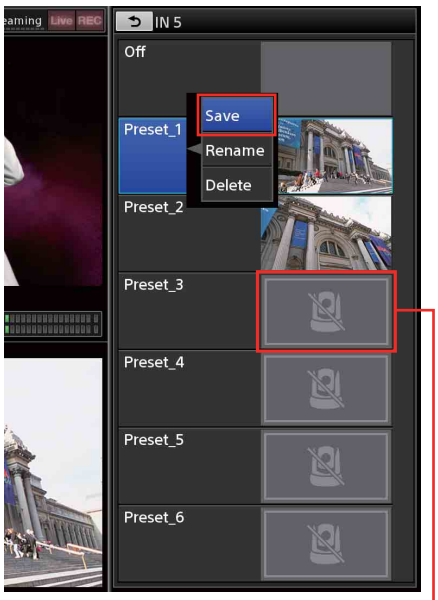
2 Toque la pestaña [Camera] para visualizar la pantalla [Camera], y realizar las operaciones de panorámica horizontal/vertical, diafragma y zoom entre otras.

3 Seleccione [Camera] en el menú [Option].



Aparece la lista [Camera].

4 Visualice el menú de contexto en la posición donde quiere añadir el ajuste predeterminado, y seleccione [Save].



Esta imagen aparecerá en los botones para los cuales no hay ajustes predeterminados guardados.

Este ajuste predeterminado se guarda y aparece una miniatura.

Notas

- Los valores de ajuste se almacenan en la cámara.
- [Preset_1] incluye algunos elementos que únicamente se aplican cuando se enciende una cámara. La próxima vez que se encienda la cámara,

esta se iniciará con las condiciones guardadas en [Preset_1].

Cambio del nombre de los ajustes predeterminados

Visualice el menú de contexto del ajuste predeterminado al que desea cambiar el nombre y, a continuación, seleccione [Rename]. Cuando aparezca el teclado virtual, introduzca hasta 20 caracteres alfanuméricos.

Borrado de ajustes predeterminados de la lista

Visualice el menú de contexto del ajuste predeterminado que desea borrar y, a continuación, seleccione [Delete].

Recuperación de los ajustes predeterminados

1 En la lista [Input], seleccione la fuente de entrada de la cámara que desee controlar y visualice su vídeo en el visor [NEXT].

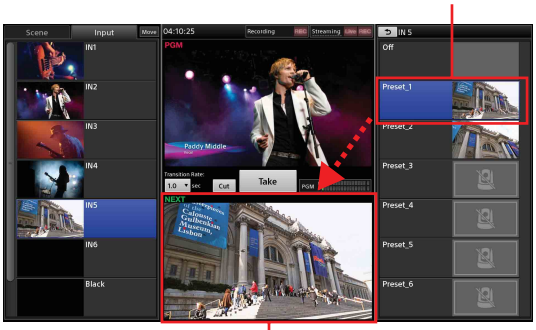
2 Seleccione [Camera] en el menú [Option].

Aparece la lista [Camera].

3 En la lista [Camera], seleccione el ajuste predeterminado que desea recuperar.

El vídeo del ajuste predeterminado se recupera en el visor [NEXT].

Cuando selecciona un ajuste predeterminado…



… el ajuste predeterminado se recupera.

Nota

En función de los ajustes de pestaña [Camera] > [Tracking Settings] > [Pan/Tilt Limit Setting] (página 74), puede que el vídeo de la cámara no se recupere si el ajuste predeterminado se encuentra fuera del intervalo de movimiento.

Desactivación de los ajustes predeterminados

Utilice uno de los siguientes métodos.

- Seleccione [Off] en la lista [Camera].
- En el menú [Option], visualice el menú de contexto del botón [Camera], y seleccione [Remove] para cerrar el botón.

Encender indicadores en cámaras remotas

El indicador de las cámaras remotas se enciende mientras se está usando el vídeo de estas como salida PGM. (Para ello no es necesario realizar ninguna configuración).

Sugerencia

Los indicadores de las cámaras remotas no se encienden en respuesta a la selección de NEXT.

Uso de la función de indicador GUI

Puede visualizar indicadores en los botones de fuente en la lista [Input] que se encienden para las fuentes que se están utilizando como salida PGM y como fuentes de selección de NEXT.

Ejemplo de visualización de indicadores:

Salida PGM: rojo

Selección de NEXT: verde

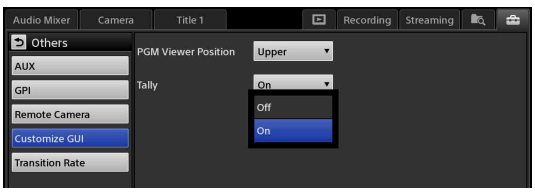
Sugerencias

- La lista [Input] es la única lista en la que aparecen los indicadores.
- Los indicadores aparecerán o desaparecerán cuando se toque [Take], independientemente de los ajustes de transición.

1 Visualice la pantalla [System Setup] en la pantalla secundaria y toque [Others].

2 Toque [Customize GUI] para visualizar la pantalla [Customize GUI].

3 Seleccione [On] en [Tally].



Uso de la función de indicador de la cámara

Puede hacer que los indicadores de las cámaras se enciendan mediante los conectores VISCA y GPI situados en la parte trasera de la unidad cuando el vídeo de la cámara se esté utilizando como salida PGM o como fuente de selección de NEXT en las listas [Input] o [Title].

Las cámaras compatibles con la función de indicador y las condiciones de encendido son las siguientes.

Cámara	Condición de encendido	Configuración
Cámaras remotas (conexión VISCA)	• En uso como salida PGM	No se requiere
Cámaras conectadas al conector GPI de la unidad mediante el conector TALLY de una CCU, por ejemplo (conexión GPI)	• En uso como salida PGM • En uso como selección de NEXT	Se requiere

Sugerencias

- Los indicadores de las cámaras remotas no se encienden en respuesta a la selección de NEXT.
- Los indicadores aparecerán o desaparecerán cuando se toque [Take], independientemente de los ajustes de transición.
- Esta función no se aplica a las selecciones realizadas en la lista [AUX].

Encender indicadores en cámaras remotas

Conecte las cámaras remotas y asígnelas a conectores de entrada de vídeo.

Para obtener más información acerca de la conexión y asignación de cámaras a conectores de entrada de vídeo, consulte “Configuración y conexiones de las cámaras remotas” (página 99).

Encender indicadores en cámaras conectadas mediante GPI

Conecte el conector GPI de la unidad al conector TALLY de una CCU, por ejemplo, y configure las condiciones de la salida GPI. Los indicadores de la cámara se encenderán en respuesta a las salidas GPI.

Sugerencia

Esta función admite hasta cuatro cámaras.

1 Conecte la cámara a la unidad.

2 Conecte el conector GPI de la unidad al conector TALLY de la CCU.

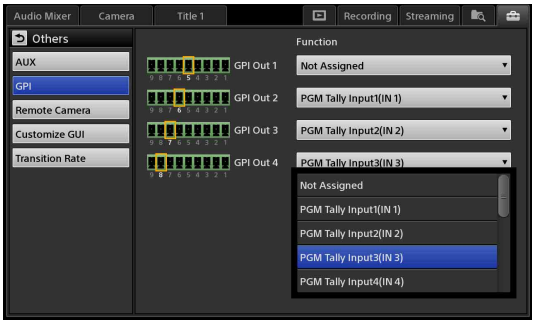
Para obtener más información acerca de la asignación de los contactos del conector GPI, consulte “Conector GPI” (página 120) en la sección “Asignación de los contactos del conector”.

3 Seleccione la fuente de entrada de la cámara en la lista [Input] de la pantalla principal y compruebe el vídeo.

4 Visualice la pantalla [System Setup] en la pantalla secundaria y toque [Others].

5 Toque [GPI] para visualizar la pantalla [GPI].

6 Especifique las condiciones de la salida GPI para cada uno de los contactos del conector GPI.



[GPI OUT 1] a [GPI OUT 4]: Especifique las condiciones de la salida GPI.

- **[Not Assigned]:** no utilice esta función.
- **[PGM Tally Input1] a [PGM Tally Input6]:** La salida GPI se produce cuando el vídeo de la cámara seleccionada se utiliza como fuente de salida PGM.
- **[NEXT Tally Input1] a [NEXT Tally Input6]:** La salida GPI se produce cuando el vídeo de la cámara seleccionada se utiliza como fuente de selección de NEXT.

Reproducción de archivos de material en Media Player

Los siguientes archivos de material pueden reproducirse en Media Player.

- Películas e imágenes fijas que se importaron al almacenamiento interno de la unidad
- Imágenes fijas que se crearon con Titler
- Archivos que se grabaron en el almacenamiento interno de la unidad a través de la función [Recording]
- Archivos que se grabaron en el almacenamiento interno de la unidad a través de la función [Streaming]

Para obtener más información acerca de la importación de archivos de material, consulte “Importación de archivos” (página 95).

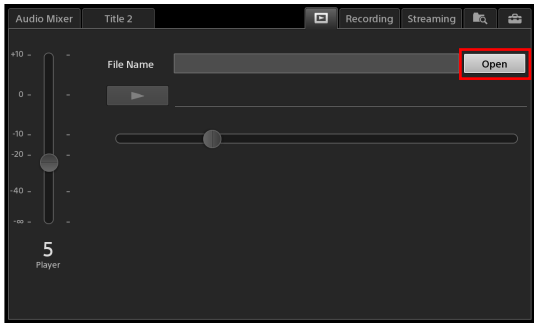
Para obtener más información acerca de cómo añadir Media Player a la lista, consulte “Adición de Media Player a las listas (Add Media Player)” (página 45).

1 En la lista, seleccione [Media Player].

2 Toque la pestaña .

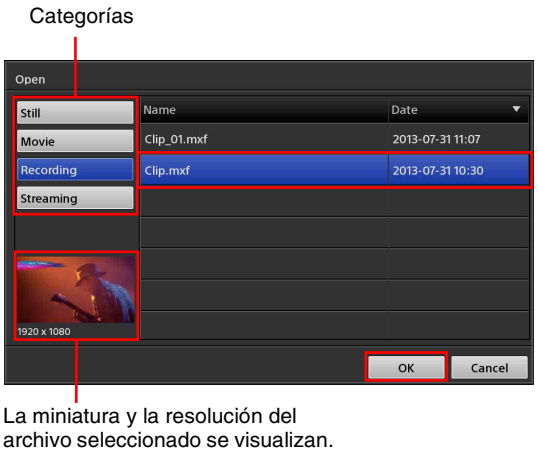
Aparece la pantalla [Media Player].

3 Toque [Open].



Aparece el cuadro de diálogo [Open].

4 Seleccione la categoría a la cual pertenece el archivo, seleccione el archivo para reproducir y, a continuación, toque [OK].



Para obtener más información acerca de las categorías, consulte "Administración de archivos (File Manager)" (página 93).

La miniatura y el nombre del archivo aparecen en la pantalla [Media Player] y en la lista.

5 Ajuste la posición de inicio de reproducción y el nivel de audio del archivo en la pantalla [Media Player].

Para ajustar la posición de reproducción de los archivos

El código de tiempo de la posición de reproducción aparece en la parte superior izquierda del deslizador.

Sugerencia

El código de tiempo es un código de tiempo relativo para el cual el inicio del archivo es "00:00:00".

Para ajustar el audio

Si una película incluye audio incrustado, arrastre el atenuador de canal para ajustar el nivel de audio.

Sugerencias

- El audio incrustado se asignará al atenuador de canal 5 automáticamente.
- Cuando se muestra la pestaña [Media Player], la unidad inicia el modo de previsualización de audio automáticamente, lo que le permite escuchar el audio a través de la clavija HEADPHONES o de los altavoces internos. La previsualización de audio no afecta a la salida PGM ni a la salida MIX.

6 Toque para comprobar la reproducción del archivo.

Compruebe que la reproducción del archivo es estable.

7 Toque [Take] o [Cut] para conmutar el vídeo en la pantalla principal.

Mezcla de audio incrustado

Si el audio incrustado se emite debido a una operación [Take], el audio incrustado se asigna automáticamente al atenuador de canal 5.
Después de [Take], puede ajustar el nivel de audio si arrastra el deslizador del canal 5 en la pantalla [Audio Mixer].

Sugerencia

Si el atenuador de canal 5 se está utilizando para la entrada y Media Player, Media Player tendrá prioridad.

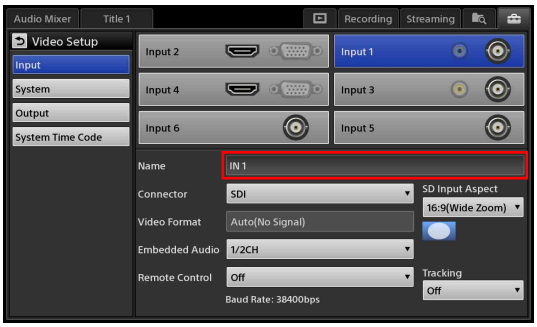
Para detener la reproducción

Toque en la pantalla [Media Player].

Introducción de texto

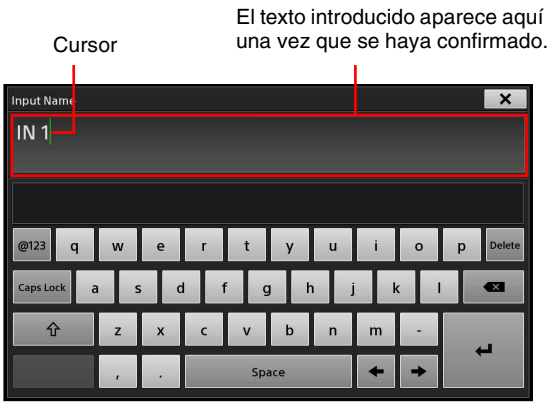
El texto se introduce en la pantalla secundaria mediante el teclado virtual.

1 Toque el campo de escritura de texto de la pantalla principal o de la pantalla secundaria.



El teclado virtual aparece en la pantalla secundaria.

2 Introduzca el texto.



El texto aparece en el teclado virtual mientras se va introduciendo.

3 Toque ↵ (tecla Enter) para confirmar la entrada.

El teclado virtual se cierra y el texto se introduce.

Sugerencias

- Al tocar ✕ en el teclado virtual también se confirma la entrada.
- Cuando introduzca texto para Titler, si pulsa en cualquier lugar saldrá del modo de escritura y se confirmará la entrada.

Uso del teclado virtual

La siguiente imagen del teclado virtual es un ejemplo. Según las funciones que esté utilizando, puede que el teclado que se visualice sea diferente.

El teclado que se visualiza será distinto en función del idioma de entrada. Para obtener más información acerca de cómo cambiar el idioma de entrada, consulte "[Input Language]" (página 101) en la sección "[Language]".

❶ **[@123] (numérica)**
Cambia al teclado numérico.

❷ **Cursor (verde)**

❸ ✕
Finaliza el modo de escritura de texto y cierra el teclado virtual.

❹ **[Spur]**
Cuando hay caracteres seleccionados, esta tecla los borra.
Cuando no hay caracteres seleccionados, esta tecla borra inmediatamente y uno a uno los caracteres que se sitúan después del cursor.

❺ **(Backspace)**
Borra inmediatamente y uno a uno los caracteres que se sitúan antes del cursor.

❻ **(Enter)**
Confirma la escritura de texto o inserta un salto de línea.

❼ **[←] y [→]**
Mueve el cursor hacia la derecha o hacia la izquierda, una posición cada vez.

❽ **[Espacio]**
Introduce un espacio.

❾ **[ABC á]**
Cambia el teclado al modo de caracteres con tildes o al modo de alfabeto estándar con cada pulsación.
Después de cambiar al modo de caracteres con tildes, al introducir un carácter simple el teclado vuelve al modo de alfabeto estándar.

❿ **[↑] (Shift)**
Cambia el teclado del modo de mayúsculas al modo de minúsculas con cada pulsación.
Después de cambiar al modo de mayúsculas, el teclado vuelve al modo de minúsculas al introducir un solo carácter.

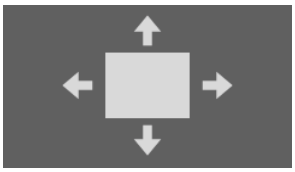
⓫ **[Bloq Mayús]**
Cuando se habilita, el teclado inicia el modo de mayúsculas. Si se deshabilita, el teclado vuelve al modo de minúsculas.

Composición de vídeos mediante imagen dentro de otra imagen (PinP)

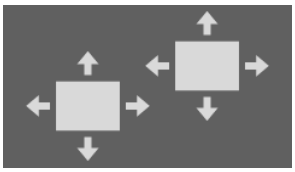
Puede componer un vídeo que consista en un vídeo (vídeo superpuesto) insertado encima de otro vídeo (vídeo de fondo) mediante el efecto imagen dentro de otra imagen. Puede utilizar hasta dos vídeos superpuestos.

Puede seleccionar uno de los siguientes modelos PinP.

Pattern_01



Pattern_02



Pattern_03

Pattern_04

Pattern_05

Pattern_06

Pattern_07

Pattern_08

Pattern_09

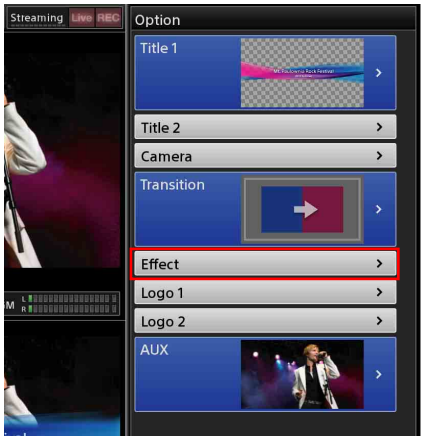
Pattern_10

Pattern_11

OFF

Selección de modelos compuestos

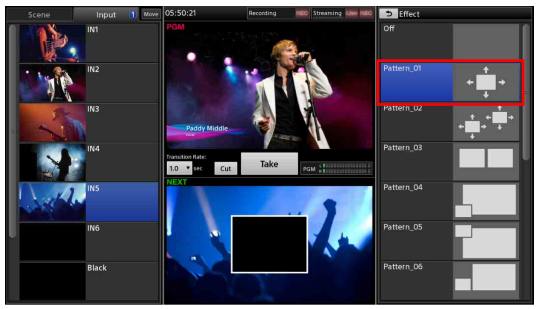
1 Seleccione [Effect] en el menú [Option].



Aparece la lista [Effect].

2 Seleccione el modelo que desee utilizar.

El vídeo compuesto aparece en el visor [NEXT] según el tipo de modelo de efecto seleccionado.



3 Toque ⮌.

Vuelve a aparecer el menú [Option].

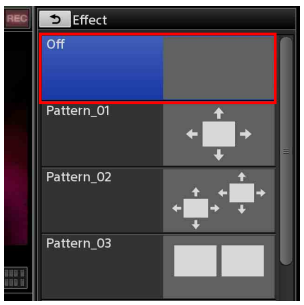
Cancelar compuestos

Utilice uno de los siguientes métodos.

- **Seleccione [Off] en la lista [Effect]**

1 Seleccione [Off].

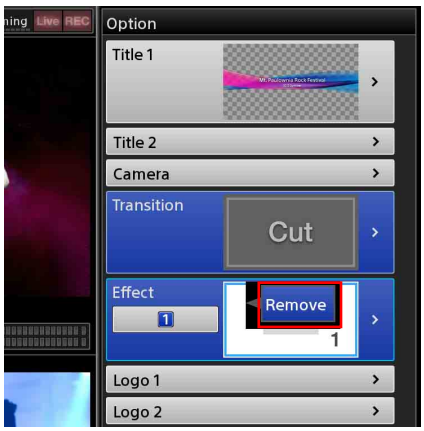
El vídeo superpuesto compuesto desaparece.



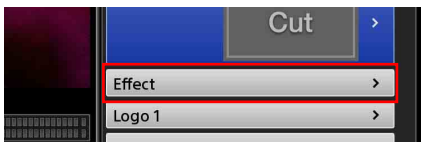
2 Toque .

Vuelve a aparecer el menú [Option].
El botón [Effect] se cierra.

- **Cierre el botón [Effect] en el menú [Option]**
  Visualice el menú de contexto y seleccione [Remove].



El botón [Effect] se cierra y el compuesto se cancelará.

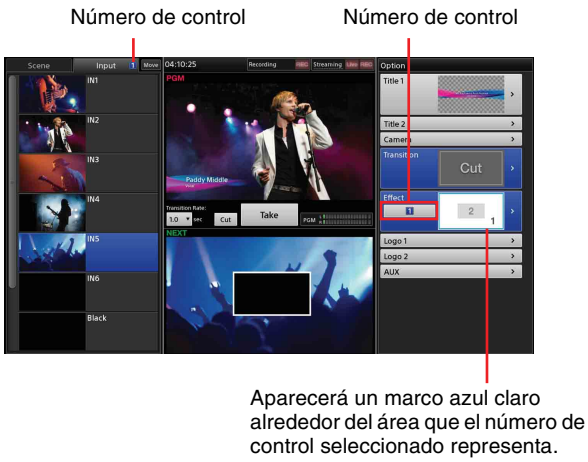


Selección de materiales compuestos

Seleccione los vídeos que desee utilizar para el compuesto en la lista [Input].

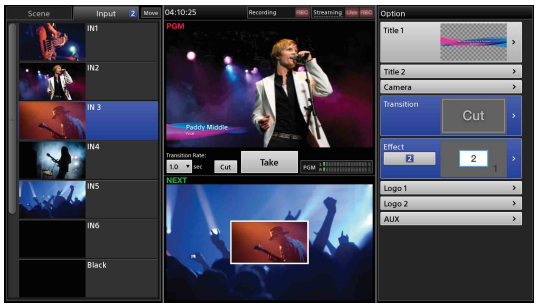
1 En el menú [Option], toque el botón del número de control de entrada en el botón [Effect].

El número de control aparece en el menú [Option] y la lista [Input].
El número cambia con cada toque.
[1]: Vídeo de fondo
[2]: Vídeo superpuesto 1
[3]: Vídeo superpuesto 2 (para modelos con dos)


Número de control
Número de control
Aparecerá un marco azul claro alrededor del área que el número de control seleccionado representa.

2 Compruebe el número de control de entrada y seleccione las fuentes de entrada que desee utilizar para el vídeo de fondo y los vídeos superpuestos.

El vídeo seleccionado aparece en el visor [NEXT].



Sugerencia

Si desea utilizar imágenes fijas como imágenes superpuestas, utilice Media Player.

Para obtener más información acerca de cómo utilizar Media Player, consulte “Adición de Media Player a las listas (Add Media Player)” (página 45).

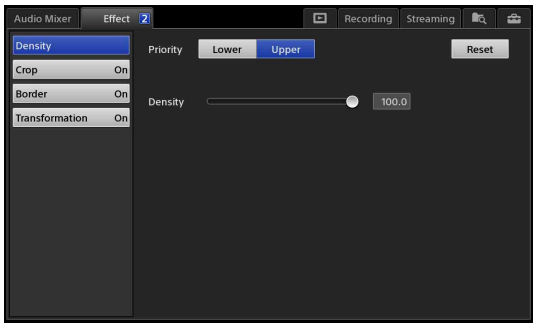
Ajuste de vídeos superpuestos

1 En el menú [Option], toque el botón del número de control de entrada en el botón [Effect].

2 Visualice la lista [Effect].

3 En la pantalla secundaria, toque la pestaña [Effect] para visualizar la pantalla [Effect], y seleccione la

configuración que desee ajustar en el menú que aparece a la izquierda.



Los elementos que puede configurar variarán dependiendo del modelo seleccionado.
En los modelos de Pattern_03 a Pattern_11 solo se puede configurar el ajuste [Border].

- **[Density]:** especifique la opacidad de la imagen insertada.
- **[Crop]:** recorte las partes del vídeo superpuesto que no desee insertar.
- **[Border]:** especifique si desea añadir un borde al vídeo superpuesto.
- **[Transformation]:** ajuste el tamaño y la posición del vídeo superpuesto.

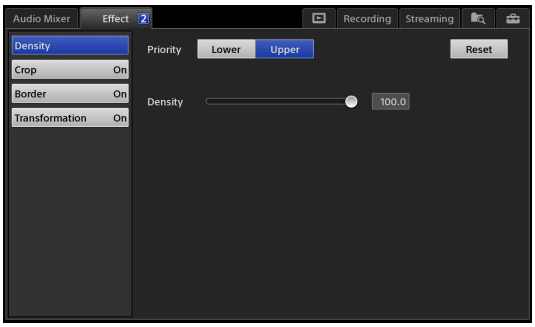
Sugerencia

Si hay dos vídeos superpuestos, el destino del ajuste en la pantalla secundaria será el siguiente, en función del número de control de entrada seleccionado.

Número de control de entrada	Destino del ajuste
[1]	Vídeo superpuesto 1
[2]	Vídeo superpuesto 1
[3]	Vídeo superpuesto 2

Configuración de los ajustes de [Density]

Especifique la opacidad de la imagen insertada.



[Priority]: especifique la relación superior/inferior entre los vídeos cuando el vídeo superpuesto 1 y el vídeo superpuesto 2 se solapan.
Este elemento no se puede configurar cuando se está usando [Pattern_01].

- **[Lower]:** si configura el vídeo superpuesto 1, este se coloca debajo del vídeo superpuesto 2.
  Si configura el vídeo superpuesto 2, este se coloca debajo del vídeo superpuesto 1.
- **[Upper]:** si configura el vídeo superpuesto 1, este se coloca encima del vídeo superpuesto 2.
  Si configura el vídeo superpuesto 2, este se coloca encima del vídeo superpuesto 1.

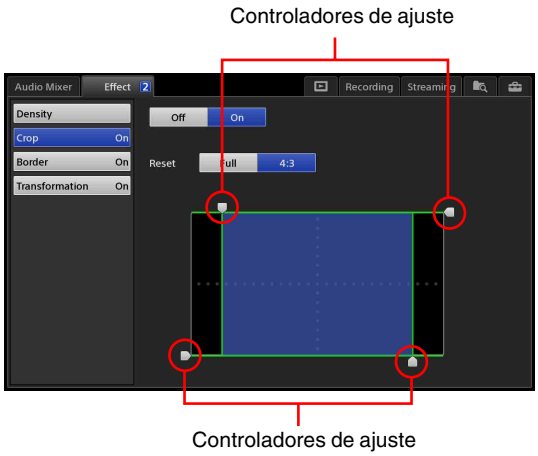
[Density]: arrastre el deslizador para ajustar la opacidad de la imagen insertada.

Para restaurar los valores originales

Al tocar [Reset] se restaura el valor original.

Configuración de los ajustes de [Crop]

Recorte las partes del vídeo superpuesto que no desee insertar.



[Crop]: permite seleccionar si desea utilizar la función [Crop].

- **[On]:** permite habilitar la función.
- **[Off]:** permite deshabilitar la función.

[Reset]: establece el área recortada de la imagen en uno de los siguientes valores.

Elemento	Valores de ajuste			
	Parte izquierda	Parte superior	Parte inferior	Parte derecha
[Full]	–100	+100	–100	+100
[4:3]	–75	+100	–100	+75

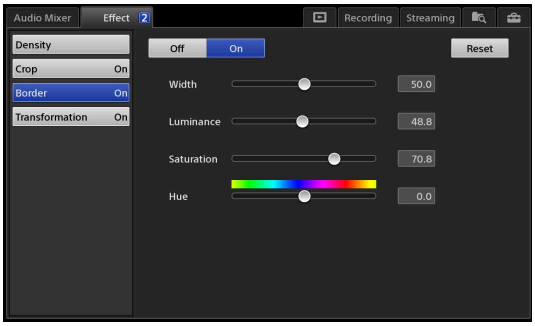
Sugerencia

Si mueve los controladores de ajuste después de habilitar [Full] o [4:3] (resaltado en azul), el botón se desactivará (sin resaltar), lo cual indica una desviación del valor de [Reset].

Controladores de ajuste: arrastre cada controlador para especificar las áreas de la imagen que desee recortar.

Configuración de los ajustes de [Border]

Especifique si desea añadir un borde al vídeo superpuesto.



[Border]: permite seleccionar si desea añadir un borde alrededor de la imagen recortada.
- **[On]:** añade un borde.
- **[Off]:** no se añade ningún borde.

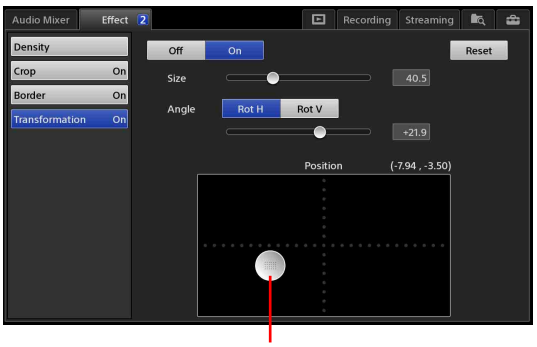
Arrastre los controladores de los siguientes elementos para ajustarlos.
[Width]: especifique el ancho del borde.
[Luminance]: especifique la luminancia del borde
[Saturation]: especifique la saturación del borde.
[Hue]: especifique la tonalidad del borde.

Para restaurar los valores originales

Al tocar [Reset] se restaura el valor original.

Configuración de los ajustes de [Transformation]

Ajuste el tamaño y la posición del vídeo superpuesto.



Controladores de ajuste

[Off] / [On]: permite seleccionar si desea utilizar la función [Transformation].
- **[On]:** permite habilitar la función.
- **[Off]:** permite deshabilitar la función.

[Size]: arrastre el deslizador para ajustar el tamaño de la imagen insertada.
[Angle]: si desea girar la imagen insertada, seleccione la dirección de giro y arrastre el deslizador para especificar el ángulo de giro.
- **[Rot H]:** gire la imagen horizontalmente
- **[Rot V]:** gire la imagen verticalmente.

[Position]: arrastre el controlador de ajuste para ajustar la posición de la imagen insertada.

Para restaurar los valores originales

Al tocar [Reset] se restaura el valor original.

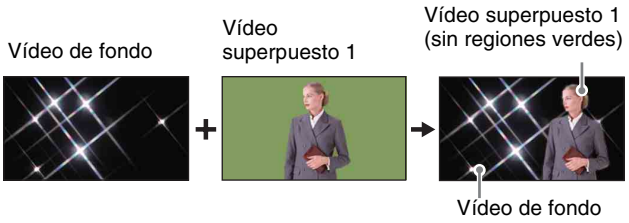
Inserción de personas en fondos (inserción de Croma Key)

Puede utilizar la inserción de Croma Key para, por ejemplo, insertar una persona en un fondo.
La inserción de Croma Key es una técnica de composición que consiste en especificar regiones de un único color en el vídeo superpuesto (verde en el siguiente ejemplo), e insertar regiones distintas de las especificadas (una persona en el siguiente ejemplo) en el vídeo de fondo. También puede ajustar el tamaño y la posición del vídeo superpuesto, y utilizar la inserción de Croma Key y PinP al mismo tiempo.

Puede seleccionar uno de los siguientes modelos.

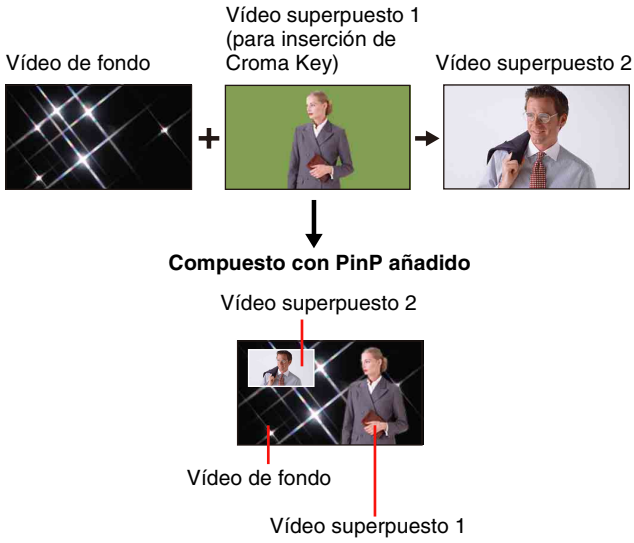
Pattern_12

Ejemplo compuesto:



Pattern_13

Ejemplo compuesto:

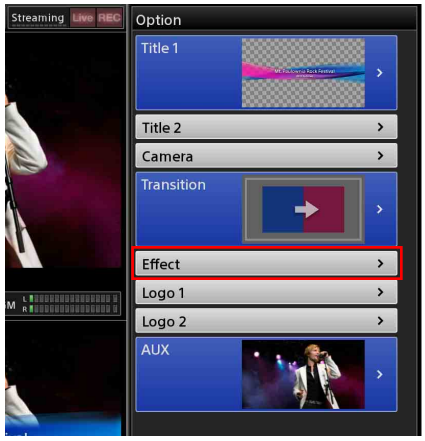


Sugerencia

Solo puede añadir un vídeo superpuesto PinP cuando utilice la inserción de Croma Key.

Selección de modelos compuestos

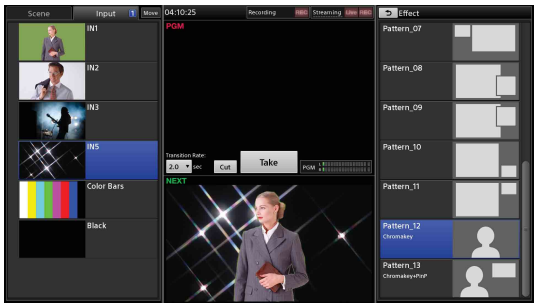
1 Seleccione [Effect] en el menú [Option].



Aparece la lista [Effect].

2 Seleccione [Pattern_12] o [Pattern_13].

El vídeo compuesto aparece en el visor [NEXT] según el tipo de modelo de efecto seleccionado.



3 Toque .

Vuelve a aparecer el menú [Option].

Cancelar compuestos

Para obtener más información, consulte “Cancelar compuestos” (página 62) en la sección “Composición de vídeos mediante imagen dentro de otra imagen (PinP)”.

Selección de materiales compuestos

Seleccione los vídeos que desee utilizar para el compuesto en la lista [Input].

1 En el menú [Option], toque el botón del número de control de entrada en el botón [Effect].

El número de control aparece en el menú [Option] y la lista [Input].
El número cambia con cada toque.
[1]: Vídeo de fondo
[2]: Vídeo superpuesto 1
[3]: Vídeo superpuesto 2 (para modelos con dos)

Número de control
Número de control
Aparecerá un marco azul claro alrededor del área que el número de control seleccionado representa.

2 Compruebe el número de control de entrada y seleccione las fuentes de entrada que desee utilizar para el vídeo de fondo y los vídeos superpuestos.

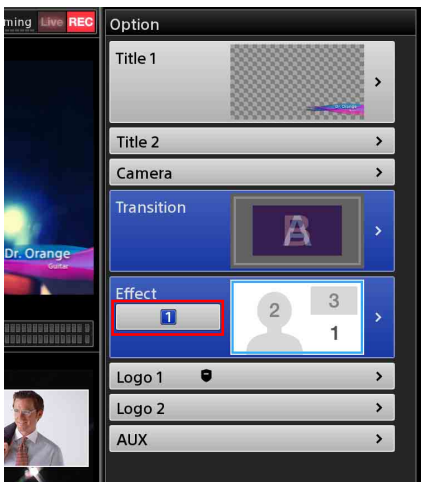
Sugerencia

Si desea utilizar imágenes fijas como imágenes superpuestas, utilice Media Player.

Para obtener más información acerca de cómo añadir Media Player, consulte “Adición de Media Player a las listas (Add Media Player)” (página 45).

Ajuste del vídeo superpuesto 1

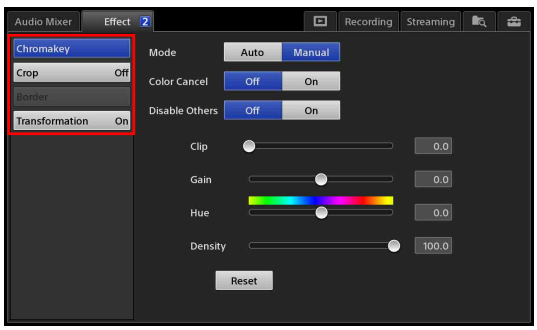
1 En el menú [Option], toque [1] (vídeo de fondo) o [2] (vídeo superpuesto 1) en el botón [Effect].



2 Visualice la lista [Effect].

3 En la pantalla secundaria, toque la pestaña [Effect] para visualizar la pantalla [Effect], y seleccione la configuración que quiere ajustar en el menú que aparece a la izquierda.

El vídeo superpuesto 1 se puede ajustar incluso cuando el botón [1] (vídeo de fondo) esté seleccionado.



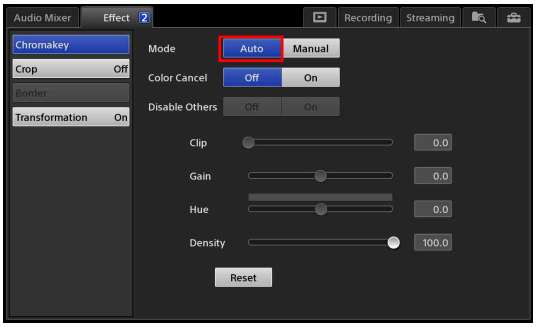
Puede configurar los siguientes ajustes para el vídeo superpuesto 1.

- **[Chromakey]:** especifique el color que no estará compuesto con el vídeo de fondo, y ajuste la composición. La región de color puede ajustarse en el modo [Auto] o en el modo [Manual] (página 67).
- **[Crop]:** recorte las regiones del vídeo superpuesto 1 que no desea incluir en el compuesto (página 68).
- **[Transformation]:** ajuste el tamaño y la posición del vídeo superpuesto 1 (página 68).

Ajuste de [Chromakey] en el modo [Auto]

En el modo [Auto], especifique el color que no desea que se componga en el vídeo de fondo en el visor [NEXT], y los ajustes se realizarán automáticamente.

1 Toque [Auto] para [Mode].



El modo [Auto] está habilitado, y el selector de color (marco blanco) aparece en el visor [NEXT].

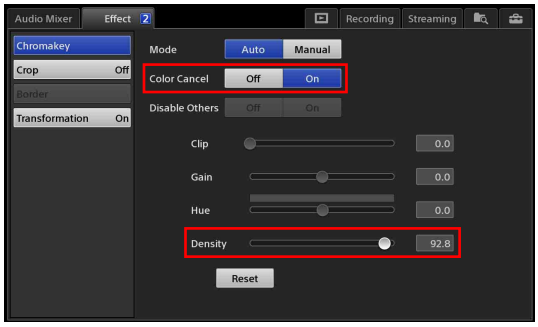
2 Toque un área que incluya el color que desea eliminar para mover el selector de color.

Selector de color (marco blanco)

Sugerencia

En el modo [Auto], aparecerá solo el compuesto del vídeo superpuesto 1 y del vídeo de fondo en el visor [NEXT]. No se visualizarán los títulos ni los logotipos.

3 Si es necesario, ajuste los contornos y la densidad de la imagen que se va a insertar.



[Color Cancel]: utilice esto si aparecen restos del color en el contorno de la imagen insertada (p. ej., en el pelo de una persona) que se supone que deben eliminarse.
Cuando se seleccione [On], los restos del color especificado en el contorno se vuelven incoloros (normalmente grises en apariencia) para que no se noten.

[Density]: arrastre el deslizador para ajustar la densidad de la imagen insertada.

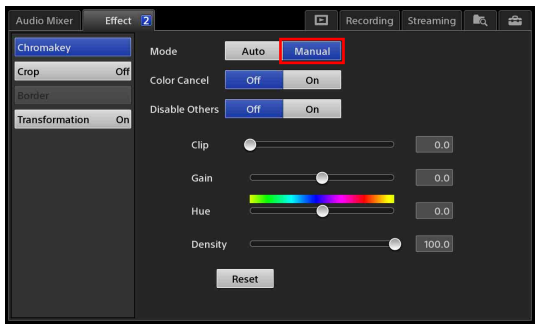
Para restaurar los valores originales

Al tocar [Reset] se restaura el valor original.

Ajuste de [Chromakey] en el modo [Manual]

En el modo [Manual], los ajustes se realizan mediante la configuración individual de cada valor de ajuste manualmente. También puede realizar un ajuste automático en el modo [Auto] y, a continuación, realizar ajustes más precisos en el modo [Manual].

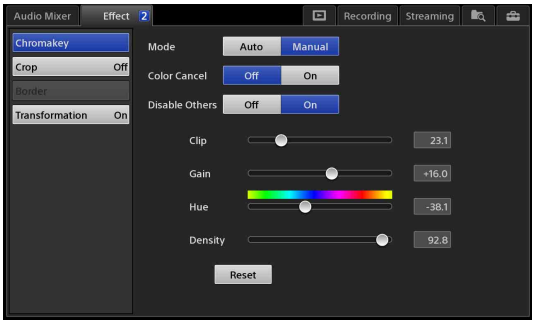
1 Toque [Manual] para [Mode].



Sugerencia

Cuando cambie al modo [Manual] después de realizar un ajuste automático en el modo [Auto], los valores para [Clip], [Gain] y [Hue] que se obtuvieron automáticamente se mantienen y se muestran al inicio.

2 Configure cada elemento.



*Para obtener más información acerca de la configuración de [Color Cancel] y de [Density], consulte el paso **3** (página 67) en la sección "Ajuste de [Chromakey] en el modo [Auto]".*

[Disable Others]: permite seleccionar si desea componer títulos y logotipos durante el ajuste del Croma Key.

- **[On]:** no compone.
  Los títulos y logotipos no se componen, lo que facilita realizar ajustes manuales.
- **[Off]:** compone.
  Esto es útil si desea confirmar la apariencia de la imagen con títulos y logotipos compuestos.

Arrastre el deslizador de cada elemento para realizar ajustes.

[Clip]: ajuste la cantidad de pérdida en el vídeo de fondo.

[Gain]: ajuste la nitidez del contorno.

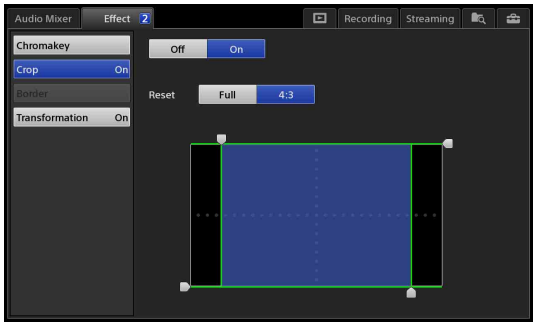
[Hue]: ajuste la tonalidad.

Para restaurar los valores originales

Al tocar [Reset] se restaura el valor original.

Configuración de los ajustes de [Crop]

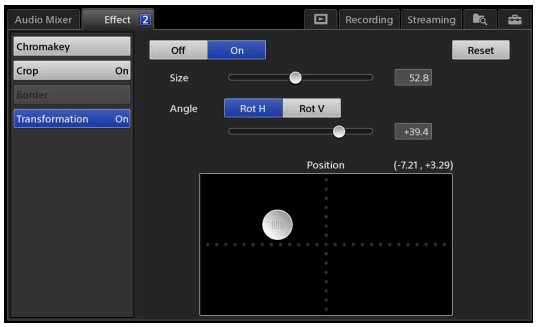
Recorte las regiones del vídeo superpuesto 1 que no se desean incluir en el compuesto.



Para obtener más información acerca de la configuración de [Crop] y [Reset], y de los controladores de ajuste, consulte "Configuración de los ajustes de [Crop]" (página 63) en la sección "Ajuste del vídeo superpuesto".

Configuración de los ajustes de [Transformation]

Ajuste el tamaño y la posición del vídeo superpuesto 1.



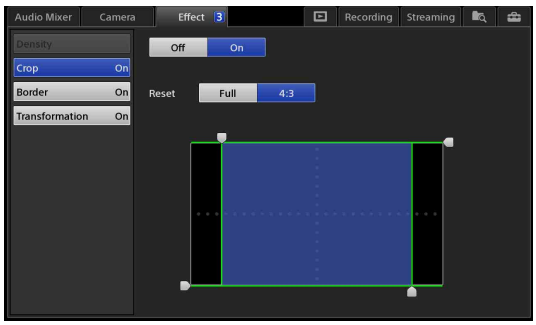
Para obtener más información acerca de los elementos de ajuste, consulte "Configuración de los ajustes de [Transformation]" (página 64) en la sección "Ajuste del vídeo superpuesto".

Ajuste del vídeo superpuesto 2

1 En el menú [Option], toque [3] (vídeo de fondo 2) en el botón [Effect].

2 Visualice la lista [Effect].

3 En la pantalla secundaria, toque la pestaña [Effect] para visualizar la pantalla [Effect], y seleccione la configuración que desee ajustar en el menú que aparece a la izquierda.

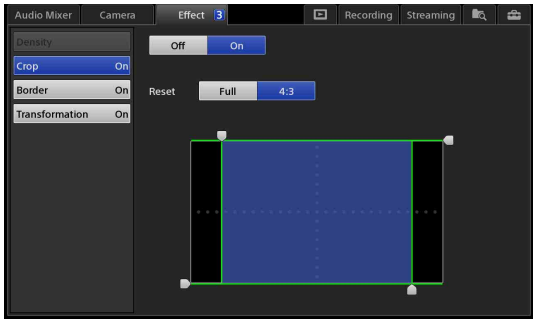


Puede configurar los siguientes ajustes para el vídeo superpuesto 2.

- **[Crop]:** recorte las regiones del vídeo superpuesto 2 que no desea incluir en el compuesto.
- **[Border]:** especifique si desea añadir un borde al vídeo superpuesto 2.
- **[Transformation]:** ajuste el tamaño y la posición del vídeo superpuesto 2.

Configuración de los ajustes de [Crop]

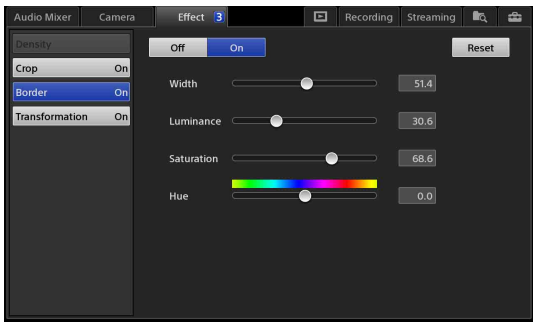
Recorte las regiones del vídeo superpuesto 2 que no se desean incluir en el compuesto.



Para obtener más información acerca de los elementos de ajuste, consulte “Configuración de los ajustes de [Crop]” (página 63) en la sección “Ajuste del vídeo superpuesto”.

Configuration des réglages [Border]

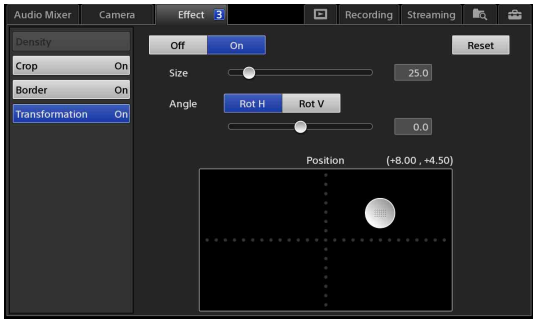
Especifique si desea añadir un borde al vídeo superpuesto 2.



Para obtener más información acerca de los elementos de ajuste, consulte “Configuración de los ajustes de [Border]” (página 64) en la sección “Ajuste del vídeo superpuesto”.

Configuración de los ajustes de [Transformation]

Ajuste el tamaño y la posición del vídeo superpuesto 2.



Para obtener más información acerca de los elementos de ajuste, consulte “Configuración de los ajustes de [Transformation]” (página 64) en la sección “Ajuste del vídeo superpuesto”.

Creación de escenas

Puede guardar el estado actual en la lista [Input], en el menú [Option], y la velocidad de transición en la lista [Scene] como una “escena”. (Puede guardar hasta 99 escenas). Las escenas que se almacenen podrán recuperarse cuando sea necesario.

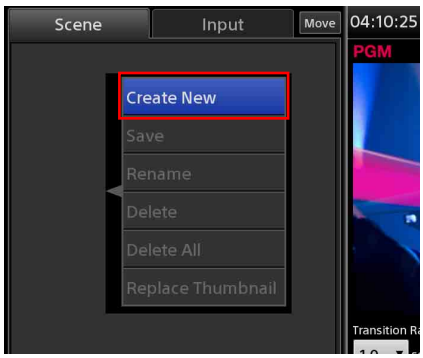
Para obtener más información acerca de cómo recuperar escenas, consulte “Recuperación de escenas” (página 71).

Creación de escenas nuevas

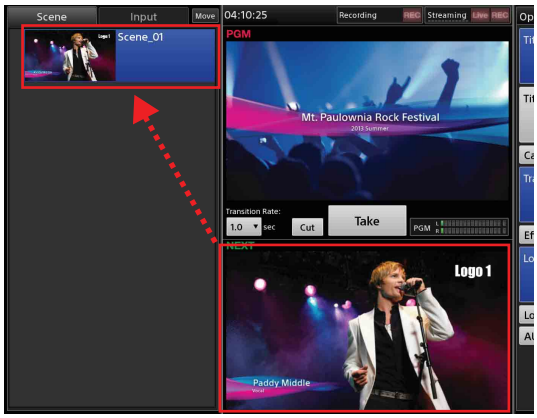
1 Utilice la lista [Input], en el menú [Option], y la velocidad de transición para crear las condiciones que desee guardar como una escena en el visor [NEXT].

Para obtener más información acerca de cómo excluir una opción de una escena, consulte “Exclusión de opciones de escenas” (página 71).

2 Visualice el menú de contexto en la lista [Scene] y seleccione [Create New].



Se añade un botón a la lista [Scene]. La imagen que se estaba visualizando en el visor [NEXT] aparece como una miniatura.



Los números secuenciales se asignarán automáticamente a los nombres de las escenas creadas de ([Scene_01] a [Scene_99]). Si es necesario, puede cambiarles el nombre.

Sugerencia

Si una escena no incluye “efectos” y solo incluye una señal de entrada, esa señal de entrada se visualizará como una película en la miniatura.

Cambio de nombre de las escenas

Visualice el menú de contexto de la escena predeterminada a la que desea cambiar el nombre y, a continuación, seleccione [Rename]. Cuando aparezca el teclado virtual, introduzca hasta 20 caracteres alfanuméricos.

Borrado de escenas de la lista

Visualice el menú de contexto de la escena que desea borrar y, a continuación, seleccione [Delete].

Borrado de todas las escenas de la lista

Visualice el menú de contexto de cualquier escena en la lista y seleccione [Delete All]. Cuando aparezca el mensaje de confirmación, toque [Yes].

Edición de escenas

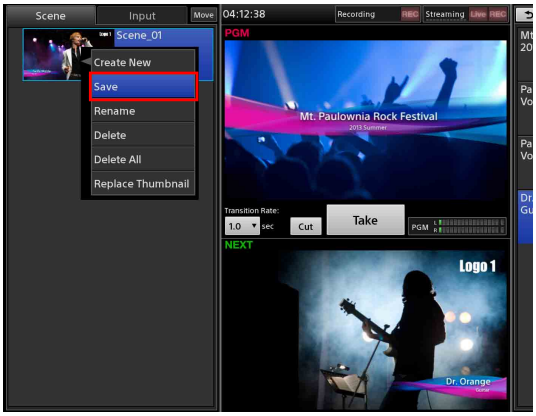
Es posible editar el vídeo de una escena creada previamente.

1 En la lista [Scene], toque la escena que desea editar para visualizarla en el visor [NEXT].

2 Edítela para crear las condiciones que desea guardar en la escena.

Para obtener más información acerca de cómo excluir una opción de una escena, consulte "Exclusión de opciones de escenas" (página 71).

3 En la lista [Scene], visualice el menú de contexto del botón en el cual desea guardar la escena editada y, a continuación, seleccione [Save].



La escena editada sobrescribe la anterior.

Sustitución de miniaturas

Cuando visualice el menú de contexto de un botón de escena y seleccione [Replace Thumbnail], la imagen que se visualice en el visor [NEXT] en ese momento reemplazará la imagen de miniatura.

Exclusión de opciones de escenas

- **Cierre el botón en el menú [Option]**
  Visualice el menú de contexto de la opción que desea excluir de la escena y seleccione [Remove].

El botón se cierra y la opción se excluirá de la escena.

- **Cuando la opción es [Effect] o [Camera]**
  También puede excluir una opción mediante el siguiente método.
  Seleccione [Off] en la lista [Effect] o en la lista [Camera].

Recuperación de escenas

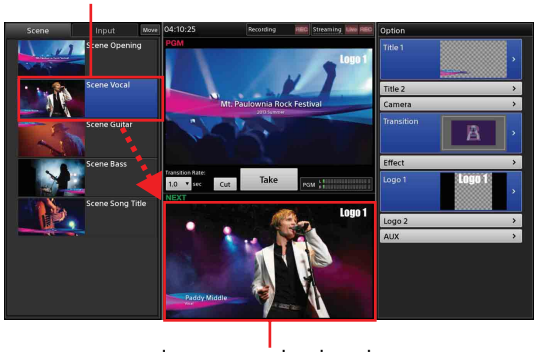
Las condiciones de vídeo que se guardan en una escena pueden seleccionarse como el vídeo de programa. Las escenas guardadas previamente puedes visualizarse en la lista [Scene].

Para obtener más información acerca de cómo guardar escenas, consulte "Creación de escenas" (página 70).

1 Seleccione el ajuste predeterminado que desea recuperar en la lista [Scene].

La escena aparece en el visor [NEXT].

Cuando selecciona una escena...



...la escena seleccionada aparece en el visor [NEXT].

2 Toque [Take] o [Cut] para conmutar el vídeo.

Cuando un título o logotipo está protegido

Si el icono aparece en el botón de un título o logotipo en el menú [Option], el contenido de este título o logotipo está protegido.
En tales casos, la configuración de ese título o logotipo no se modificará y se mantendrá, incluso si una escena se recupera.

Para obtener más información, consulte Icono (proteger) (página 38).

Seguimiento de objetos (función de seguimiento)

El uso de la función de seguimiento le permite realizar los siguientes controles.

- Toque una persona u otro objeto en el visor [NEXT] para seguirla (modo de seguimiento).
- Toque una posición en el visor [NEXT] para centrar la cámara en dicha posición (modo de encuadre).

Es recomendable que utilice la salida HD de su cámara. Es posible que no se pueda realizar el seguimiento o que su rendimiento se reduzca en los siguientes casos.

- Sujeto
  - El sujeto se mueve demasiado rápido.
  - El sujeto se mueve alejándose de la cámara.
  - El tamaño del sujeto cambia de manera significativa.
  - El aspecto de la ropa del sujeto varía considerablemente en función del ángulo de visión.
  - La postura del sujeto cambia de manera significativa.
  - El sujeto es demasiado pequeño o demasiado grande.

- Entorno
  - La cámara está sometida a sacudidas considerables.
  - El fondo incluye distintos colores.
  - Existe poco contraste entre el sujeto y el fondo.
  - El sujeto y el fondo tienen un color similar.
  - Un obstáculo oscurece una parte del sujeto.
  - El sujeto pasa por delante de otra persona.
  - El brillo del sujeto cambia a causa de una luz (p. ej., un proyector).

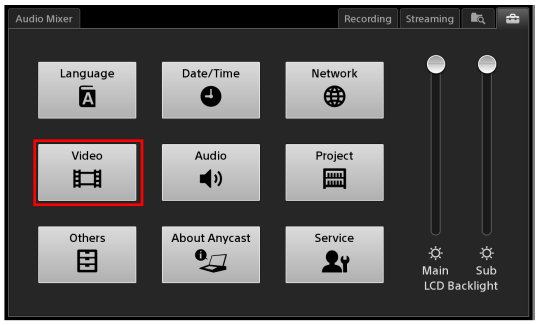
Preparación

Haga lo siguiente antes de utilizar el modo de seguimiento.

- Coloque la cámara justo enfrente del sujeto.
- Si la cámara se coloca demasiado lejos, es posible que no se pueda realizar un seguimiento fluido. Si los ajustes de la opción [Speed] no son suficientes, ajuste la posición de la cámara.
- Ajuste [Pan Reverse] y [Tilt Reverse] en [On] si la función “IMG-FLIP” de la cámara está activada o ajústelos en [Off] si la función “IMG-FLIP” de la cámara está desactivada y, a continuación, guarde la configuración en [Preset_1].

Activación de la función de seguimiento

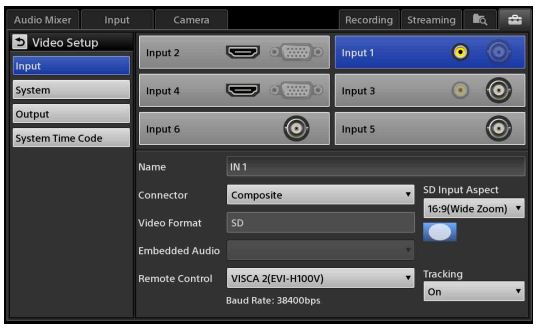
1 Visualizar la pantalla [System Setup] y, a continuación, toque [Video].



Aparecerá la pantalla [Video Setup].

2 Toque [Input] y seleccione el conector de entrada de la cámara remota de destino que desee controlar.

3 Seleccione la cámara remota de destino que desea controlar en [Remote Control] y, a continuación, seleccione [On] en [Tracking].

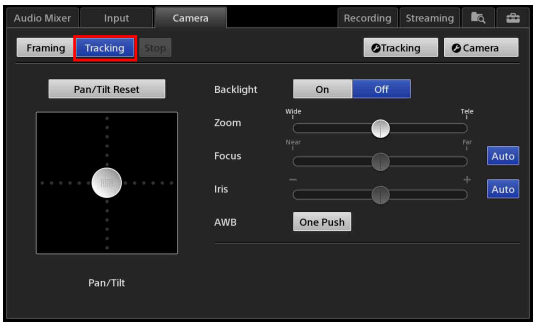


Sugerencia

La función de seguimiento únicamente se puede configurar para una entrada de vídeo, y la entrada de vídeo que se configuró en último lugar tendrá prioridad.

Uso del modo de seguimiento

En la pantalla [Camera], toque [Tracking] para habilitarlo.



El modo de seguimiento se habilita.

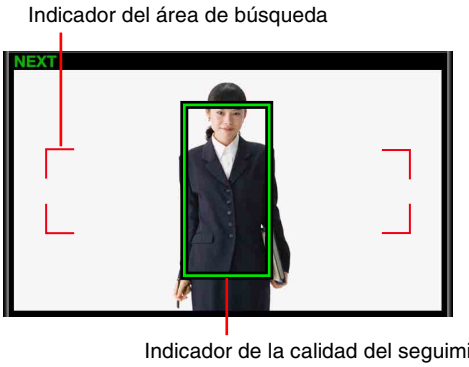
Sugerencia

No es posible cambiar el modo mientras la cámara se está moviendo. Espere a que la cámara se detenga y, a continuación, toque [Tracking].

Durante el modo de seguimiento aparece el estado de seguimiento en el visor [NEXT].

Nota

No se mostrará el estado de seguimiento si hay algún [Effect] configurado. No se puede iniciar el seguimiento cuando no se muestra el estado de seguimiento.



Indicador del área de búsqueda: indica el área en la que la cámara puede encontrar un objeto de seguimiento.

Indicador de la calidad del seguimiento: indica, según el color, la calidad del seguimiento o si este se encuentra en modo de espera.

El tamaño del marco se configura en la opción [Size] (página 73) de la pantalla [Tracking Settings].

- : seguimiento en modo de espera
- : buena
- : advertencia

Configuración de los ajustes de seguimiento

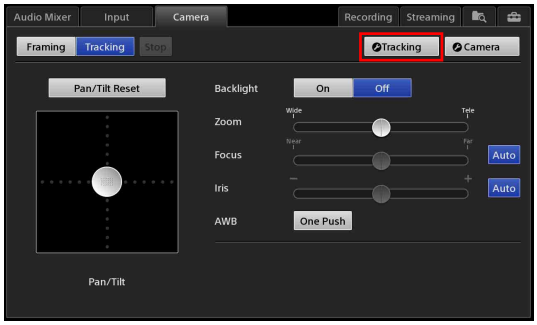
Configure los ajustes relacionados con el objeto de seguimiento.

En primer lugar, seleccione un ajuste predeterminado para el movimiento del objeto de seguimiento y, a continuación, realice ajustes precisos.

1 En la lista [Input], toque la fuente de entrada para la que está activada la función de seguimiento para visualizar el vídeo de esta en el visor [NEXT].

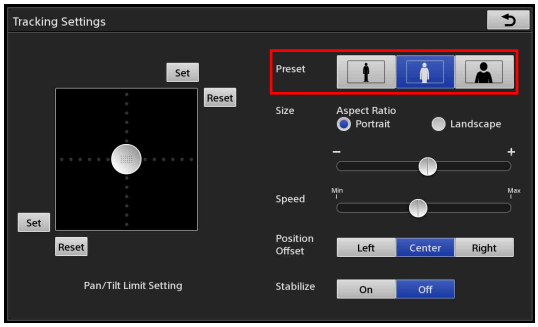
La pestaña [Camera] aparece en la pantalla secundaria.

2 Toque la pestaña [Camera] para visualizar la pantalla [Camera] y, a continuación, toque Tracking.



Aparece la pantalla [Tracking Settings].

3 Seleccione un ajuste predeterminado en [Preset] en función del tamaño del objeto de seguimiento.



Sugerencia

Si cambia cualquier otro valor de ajuste después de habilitar un botón de preajuste (resaltado en azul), el botón se apagará (sin resaltar) para indicar que se ha desactivado.

4 Ajuste el ancho del objeto de seguimiento en [Size].

El tamaño especificado aquí es el tamaño del marco indicador de la calidad del seguimiento que aparece en el visor [NEXT].

[Aspect Ratio]: seleccione la relación de aspecto.

- **[Portrait]:** utilice esta opción para tomas de cuerpo entero o de medio cuerpo.

- **[Landscape]:** utilice esta opción para tomas cerradas.

Deslizador: ajuste el ancho del marco para que coincida con el ancho del objeto de seguimiento (en el caso de personas, el ancho de los hombros).

5 Especifique el intervalo de movimiento (intervalo de seguimiento) de la cámara en [Pan/Tilt Limit Setting].

Si especifica el intervalo de movimiento, puede evitar que la cámara apunte en direcciones no deseadas durante el seguimiento para asegurarse de que el objeto no se salga del campo de visión de la cámara.

① Utilice el controlador de ajuste para controlar la cámara y situar al sujeto en el centro de la pantalla.

② Mueva la cámara hasta la posición que quiera utilizar como límite superior de movimiento y, desde esa posición, mueva la cámara hacia la derecha hasta la posición que quiera utilizar como límite derecho de movimiento; a continuación, toque [Set] arriba a la derecha. Se ajustarán los límites superior y derecho del intervalo de movimiento. (El color del botón no cambiará).

Sugerencia

Si toca [Reset] eliminará los ajustes del límite superior y los del derecho.

③ Utilice el controlador de ajuste para controlar la cámara y situar de nuevo al sujeto en el centro de la pantalla.

④ Mueva la cámara hasta la posición que quiera utilizar como límite inferior de movimiento y, desde esta posición, mueva la cámara hacia la izquierda hasta la posición que quiera utilizar como límite izquierdo de movimiento; a continuación, toque [Set] abajo a la izquierda. Se ajustarán los límites inferior e izquierdo del intervalo de movimiento. (El color del botón no cambiará).

Sugerencia

Si toca [Reset] eliminará los ajustes del límite inferior y los del izquierdo.

6 Guarde los ajustes en [Preset_1] en la lista [Camera].

Para obtener más información acerca de cómo guardar, consulte *"Almacenamiento de ajustes como ajustes predeterminados" (página 54)*.

Sugerencia

Si configura los ajustes [Pan/Tilt Limit Setting], asegúrese de guardarlos en [Preset_1]. La unidad se inicia con los ajustes que se han guardado en [Preset_1]. Si no guarda los ajustes en [Preset_1], estos volverán a sus valores anteriores.

7 Seleccione la posición de desplazamiento del objeto de seguimiento en [Position Offset].

Por ejemplo, si desea utilizar el vídeo de la cámara como vídeo de fondo PinP, puede seleccionar [Left] o [Right] para situar el objeto fuera del vídeo superpuesto.
[Left]: desplazamiento a la izquierda.
[Center]: sin desplazamiento.
[Right]: desplazamiento a la derecha.

Sugerencia

Si selecciona [Left] o [Right] y el ajuste de [Size] es demasiado grande, puede que el seguimiento no sea posible en los bordes de la pantalla. Si la cámara no se mueve según lo previsto, ajuste el tamaño del objeto de seguimiento.

8 Toque ⮌ para volver a la pantalla [Camera].

Inicio del seguimiento

Toque el objeto de seguimiento en el visor [NEXT] para iniciar el seguimiento.

Sugerencias

- Las operamciones manuales se desactivarán en todas las cámaras remotas durante el seguimiento. Detenga el seguimiento antes de llevar a cabo operaciones manuales.
- Si hay algún [Effect] configurado, no aparecerá el estado de seguimiento ni se podrá iniciar el seguimiento.

Nota

El seguimiento se detendrá de manera automática en los siguientes casos.

- Cuando un ajuste predeterminado de la cámara se guarda, se elimina o se recupera

Cuando se pierde el seguimiento

Toque el objeto de seguimiento para iniciar de nuevo el seguimiento.

Detención del seguimiento

Toque [Stop].

Reanudación del seguimiento

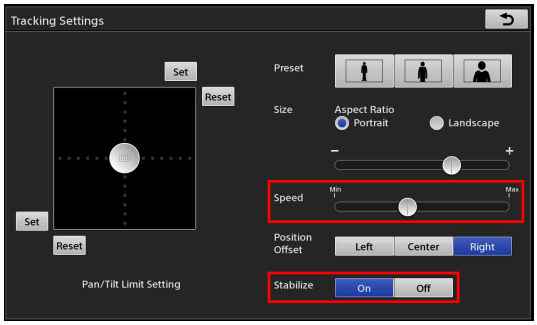
Toque el objeto de seguimiento en el visor [NEXT].

Realización de ajustes de acuerdo con el objeto de seguimiento

Realice el ajuste en la pantalla [Tracking Settings].

Sugerencia

No es posible realizar ajustes durante el seguimiento. Detenga el seguimiento antes de realizar ajustes.



[Speed]: arrastre el deslizador para ajustar la velocidad de seguimiento.
Si la cámara no puede seguir el ritmo del objeto, incremente la velocidad de seguimiento. Si la velocidad es excesiva, puede que el seguimiento no sea fluido.
Si la cámara se mueve más rápido que el objeto, disminuya la velocidad de seguimiento.

[Stabilize]: seleccione [ON] para estabilizar el vídeo en las siguientes situaciones.

- Cuando grabe un objeto de seguimiento que hace continuamente pequeños movimientos.
- Cuando la cámara vibra ligeramente debido a la función de seguimiento, incluso si el sujeto está quieto.

Uso del modo de encuadre

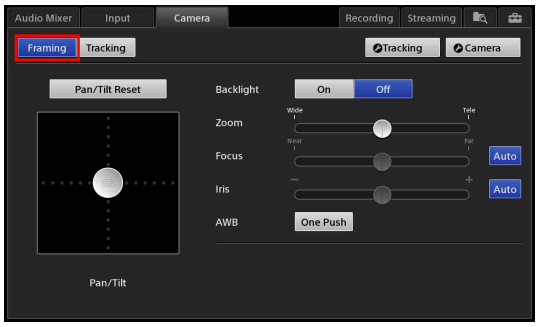
Sugerencia

El modo de encuadre no funcionará si hay algún [Effect] configurado.

1 En la lista [Input], toque la fuente de entrada para la que está activada la función de seguimiento para visualizar el vídeo de esta en el visor [NEXT].

La pestaña [Camera] aparece en la pantalla secundaria.

2 Toque la pestaña [Camera] para visualizar la pantalla [Camera] y, a continuación, toque [Framing] para habilitar esta opción.



El modo de encuadre se habilita.

Sugerencia

No es posible cambiar el modo mientras la cámara se está moviendo. Espere a que la cámara se detenga y, a continuación, toque [Framing].

3 Toque el objeto en el visor [NEXT].

La posición que se ha tocado se desplaza a la posición central.

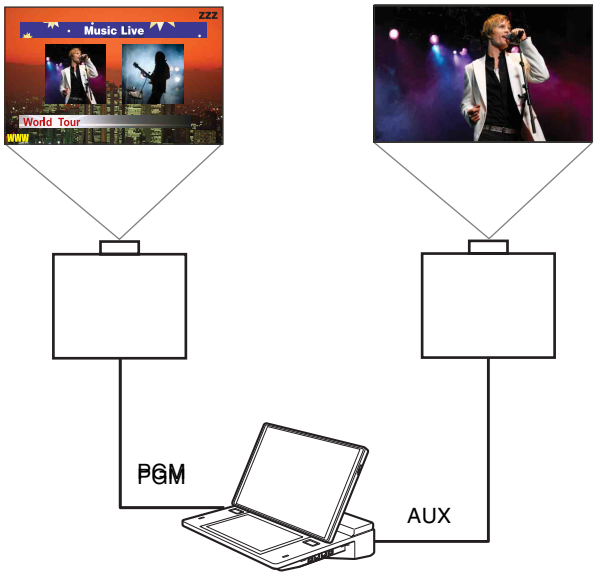
Sugerencia

Si toca un objeto mientras la cámara se está moviendo, el objeto se deshabilitará. En ese caso, vuelva a tocar el objeto cuando la cámara se detenga.

Conmutación de la segunda salida (AUX)

Además de PGM, esta unidad también cuenta con una salida compuesta de vídeo (AUX).
Puede seleccionar la salida AUX entre las diferentes fuentes de entrada y PGM. Además, puede seleccionar las versiones “Clean” de la salida PGM y excluir imágenes compuestas específicas.
Puede utilizar esta característica para emitir dos vídeos diferentes con dos proyectores, o cuando desee emitir un vídeo sin los títulos ni logotipos con la salida PGM.

Ejemplo de uso 1: emisión de vídeos independientes a través de dos proyectores conectados



Ejemplo de uso 2: Eliminación de las visualizaciones “LIVE” para grabar

Si “LIVE” se visualiza como [Logo1], emita el vídeo sin la visualización “LIVE” para la grabación.

- **PGM**

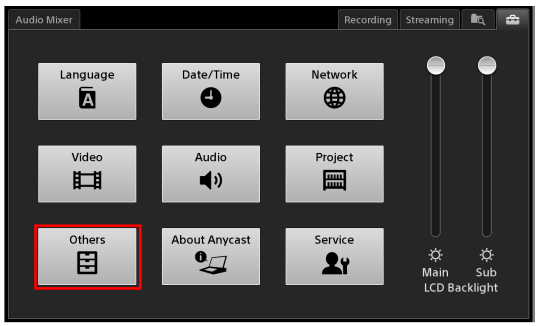
- **AUX**

Configuración de los ajustes de AUX

Configuración de los ajustes de [Clean]

Para emitir una señal AUX que consista en la salida PGM con los títulos y logotipos eliminados, seleccione [Clean] en la lista [AUX]. Puede especificar qué señales desea eliminar de la salida en [AUX Clean].
Los ajustes se configuran en la pantalla [System Setup].

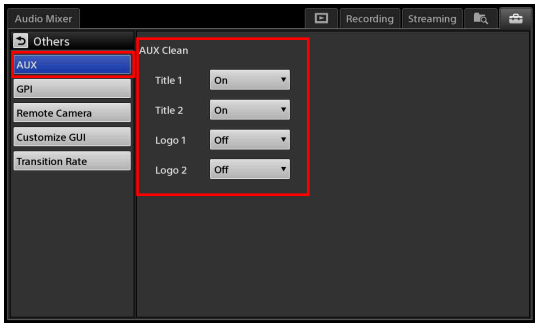
1 Visualice la pantalla [System Setup] y toque [Others].



Aparece la pantalla [Others].

2 Toque [AUX] y seleccione si incluir [Title 1], [Title 2], [Logo 1] y [Logo 2] en el vídeo limpio en [AUX Clean].

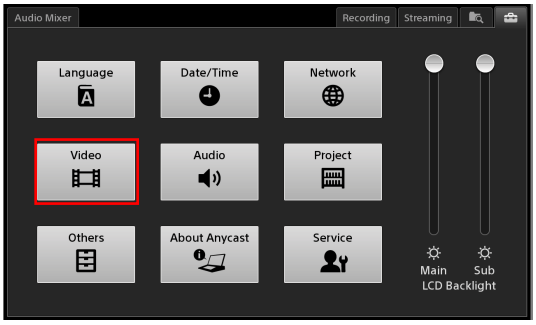
Seleccione [On] para incluir un elemento o [Off] para excluirlo.



Emisión de AUX desde los conectores de salida PGM/AUX

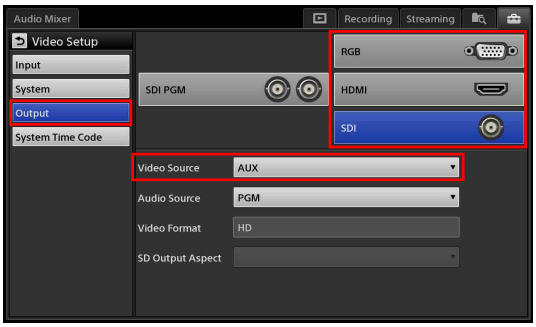
Especifique los conectores (conectores de salida RGB, de salida HDMI o de salida SDI) que desee utilizar para la salida AUX como [AUX].

1 Visualice la pantalla [System Setup] y toque [Video].



Aparecerá la pantalla [Video Setup].

2 Toque [Output] en el menú que aparece a la izquierda, seleccione el conector que desee utilizar para la salida AUX en la pantalla que aparece, y seleccione [AUX] para [Video Source].



Conmutación de vídeo

Creación de listas [AUX]

Cree una lista añadiendo señales de entrada e imágenes fijas a la lista de opciones [AUX].

Para obtener más información acerca de la creación, consulte “Creación de listas” (página 43).

Sugerencia

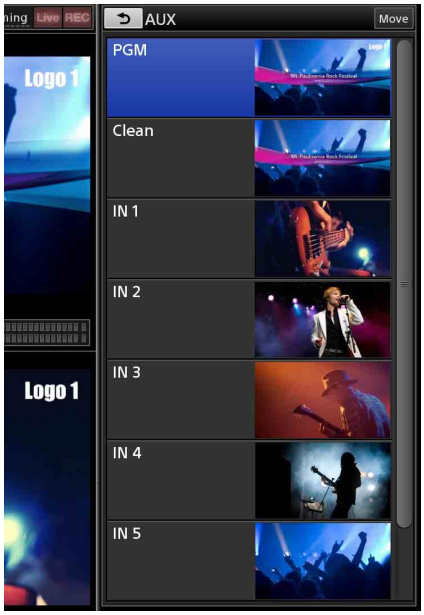
[PGM] y [Clean] no pueden eliminarse de la lista [AUX].

Conmutación de vídeos

1 En la lista [AUX] del menú [Option], seleccione el material que desea utilizar para la salida AUX.

Si selecciona [PGM], la salida será la misma que la de la salida PGM.

Si selecciona [Clean], se utilizará la salida especificada en el menú [System Setup] > [Others] > pantalla [AUX].



2 Toque [Take] o [Cut] para conmutar el vídeo.

3 Compruebe la salida AUX.

La salida AUX no se visualizará en el visor [PGM] ni en el visor [NEXT]. Conecte un monitor, por ejemplo, al conector de salida AUX y compruebe el vídeo de salida.

Cuando el estado de selección de AUX está protegido

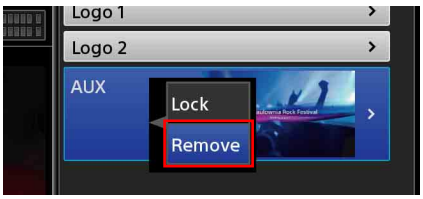
Si aparece el icono en el botón [AUX] del menú [Option], las operaciones de selección estarán bloqueadas para la lista [AUX].
En ese caso, no se puede conmutar el vídeo de AUX.

Para obtener más información, consulte “Icono ⑩ (bloqueo de AUX)” (página 39) en la sección “Pantalla principal”.

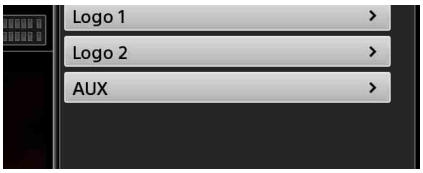
Exclusión de salidas AUX de escenas

Si guarda una escena con el botón AUX abierto, también se guardará la selección AUX. Para excluir la selección AUX cuando recupere una escena, elimine el ajuste AUX.

Visualice el menú de contexto del botón [AUX] y seleccione [Remove].



El botón [AUX] se cerrará y la selección AUX se excluirá.

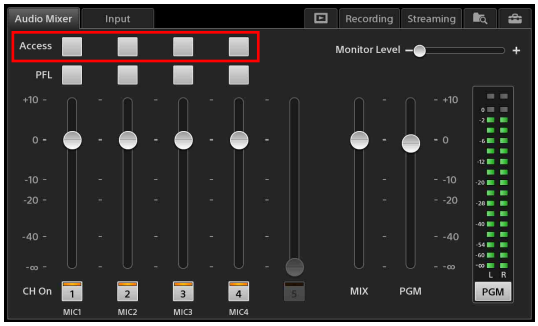


Configuración de ajustes detallados de audio

Puede ajustar la calidad de audio para cada canal de forma individual, ajustar el audio incrustado en fuentes de entrada y realizar otros ajustes detallados de audio.

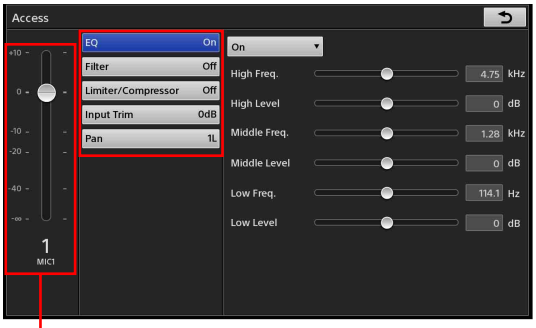
Ajuste de la calidad de audio para cada canal

1 En la pantalla [Audio Mixer], toque el botón [Access] del canal (del 1 al 4) al cual está asignado el audio que desea ajustar.



Aparece la pantalla [Access] para el canal seleccionado.

2 Toque un elemento del menú que aparece a la izquierda y, en la pantalla que aparece, realice los ajustes.



También puede ajustar aquí el nivel del canal seleccionado.

En la pantalla [Access], puede configurar los siguientes ajustes.

[EQ]: ajuste la calidad de audio mediante la función de ecualizador para establecer las frecuencias altas, medias y bajas de audio (página 79).

[Filter]: utilice la función de filtro para cortar las frecuencias altas y las frecuencias bajas (página 79).

[Limiter/Compressor]: cuando se reciba audio con diferencias importantes de nivel, configure el limitador y el compresor (página 79).
[Input Trim]: ajuste el nivel de señal de entrada de audio (página 80).
[Pan]: ajuste el balance derecho e izquierdo del audio (página 80).

3 Cuando finalice la configuración, toque .

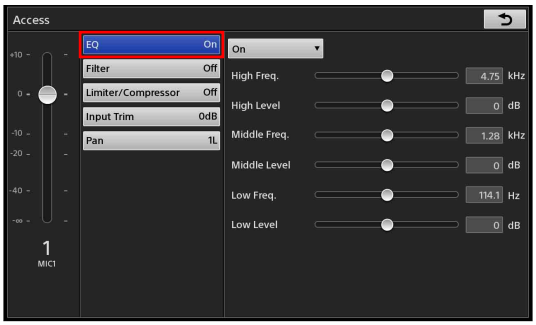
Vuelve a aparecer la pantalla [Access].

Las siguientes secciones describen detalladamente los ajustes en la pantalla [Access].

[EQ]

Ajuste la calidad de audio mediante la función de ecualizador para establecer las frecuencias altas, medias y bajas de audio.

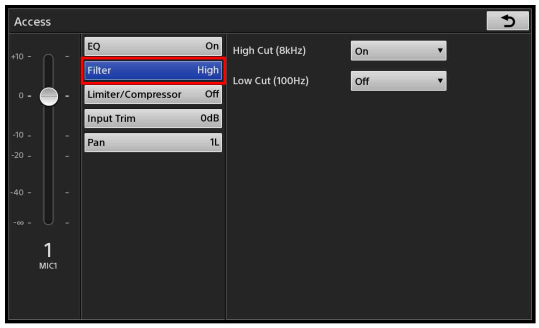
Configure cada ajuste después de establecer la función de ecualizador en [On].



Ecualizador: los siguientes ajustes están disponibles cuando esta opción está ajustada en [On].
[High Freq.]: ajuste la frecuencia central de la banda de frecuencias altas en un rango de 1,3 kHz a 17,4 kHz.
[High Level]: ajuste el nivel de la banda de frecuencias altas en un rango de –15 dB a +15 dB.
[Middle Freq.]: ajuste la frecuencia central de la banda de frecuencias medias en un rango de 260 Hz a 6,4 kHz.
[Middle Level]: ajuste el nivel de la banda de frecuencias medias en un rango de –15 dB a +15 dB.
[Low Freq.]: ajuste la frecuencia central de la banda de frecuencias bajas en un rango de 31 Hz a 420 Hz.
[Low Level]: ajuste el nivel de la banda de frecuencias bajas en un rango de –15 dB a +15 dB.

[Filter]

Utilice la función de filtro para cortar las frecuencias altas y las frecuencias bajas. Esta función es útil para reducir ruido.

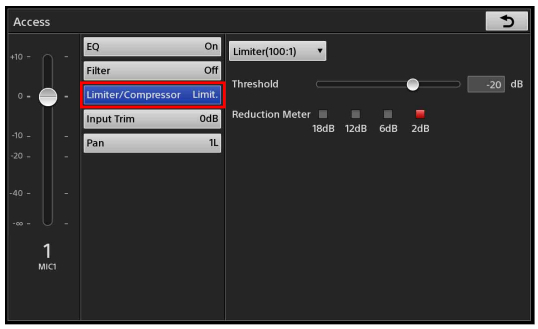


[High Cut (8kHz)]: cuando [On] está seleccionado, las frecuencias altas (8 kHz) se cortan a 12 dB/Oct.
[Low Cut (100Hz)]: cuando [On] está seleccionado, las frecuencias bajas (100 Hz) se cortan a 12 dB/Oct.

[Limiter/Compressor]

Utilice el limitador y y el compresor cuando se reciba audio con diferencias importantes de nivel.

- El limitador restringe los componentes de nivel máximo de una señal de audio con diferencias importantes de nivel. También comprime el sonido que excede un determinado volumen para que no se exceda el nivel de umbral, impidiendo así una señal de salida excesiva.
- El compresor comprime ligeramente el nivel de audio situado en el nivel del umbral y por encima de este, suavizando así una señal de audio con grandes diferencias de nivel.

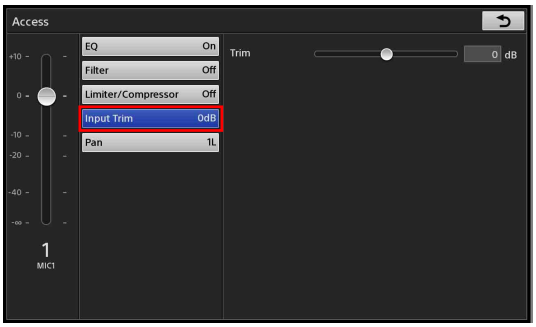


Limitador/compresor: seleccione el método de comprensión.
- **[Limiter (100:1)]:** habilite el limitador (100:1).
- **[Compressor (2:1)]:** habilite el compresor (2:1).
- **[Off]:** deshabilite ambos métodos.

[Threshold]: ajuste el nivel (umbral) en el cual el limitador o compresor se activan en un rango de –60 dB a 0 dB.
[Reduction Meter]: indique la reducción de la ganancia dB que ocurre en la señal de entrada (p. ej., el efecto de compresión actual).

[Input Trim]

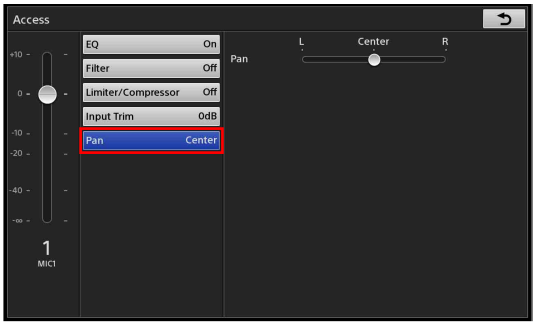
Ajuste el nivel de señal de entrada para que se obtenga el nivel de entrada correcto cuando el atenuador se establece en la posición 0 dB.



[Trim]: ajuste el nivel de entrada en un rango de –15 dB a +15 dB.

[Pan]

Especifique la posición estéreo de las entradas de micrófono que consiste sobre todo en un audio monoaural.

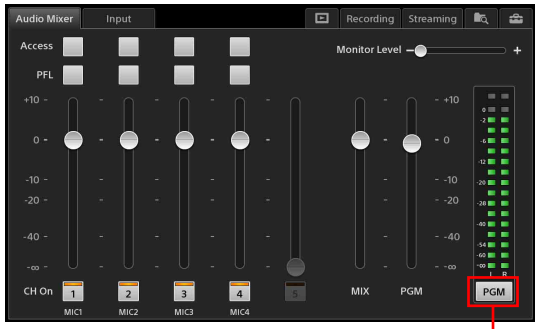


[Pan]: ajuste el balance de audio izquierdo y derecho en un rango de 15L a Center a 15R.

Conmutación del audio monitorizado

Las entradas de audio de la unidad (salida PGM y salida MIX) pueden monitorizarse a través de la clavija HEADPHONES o de los altavoces internos.

Al pulsar [PGM]/[MIX] en la pantalla [Audio Mixer] se conmuta entre la salida PGM y la salida MIX.



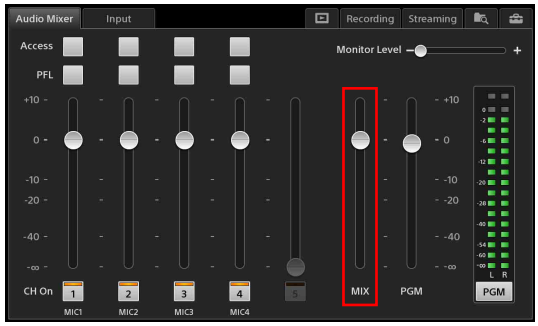
Cada vez que se pulsa se conmuta entre [PGM] y [MIX].

PGM: salida de audio de los conectores PGM L y R. Cuando se visualiza [PGM], el medidor de nivel de audio también conmutará a PGM.

MIX: salida de audio de los conectores MIX L y R. Cuando se visualiza [MIX], el medidor de nivel de audio también conmutará a MIX.

Ajuste de los niveles de salida MIX OUT

Ajuste el nivel de salida L/R de MIX OUT en un rango de –∞ a +10 dB a través del atenuador MIX OUT en la pantalla [Audio Mixer].



Ajuste del audio incrustado de las fuentes de entrada

El audio incrustado que se incluye en la fuente de entrada seleccionada en la lista [Input] se asigna automáticamente al atenuador de canal 5. Si una fuente de entrada en la lista [Input] incluye audio, el nivel de audio puede ajustarse con antelación.

Sugerencia

Cuando se compone vídeo mediante el uso de PinP o de la inserción de Croma Key, la pestaña [Input] solo aparecerá cuando se seleccione una fuente de entrada de

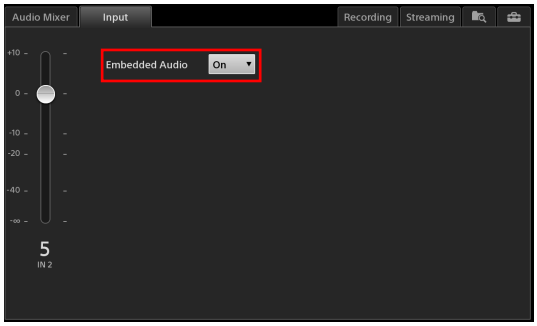
la lista [Input [1]]. El audio incrustado no se puede utilizar para las fuentes de entrada en las listas [Input [2]] e [Input [3]].

Uso del audio incrustado

1 En la lista [Input] de la pantalla principal, seleccione una fuente de entrada que incluya audio incrustado.

La pestaña [Input] aparece en la pantalla secundaria.

2 Toque la pestaña [Input] para visualizar la pantalla [Input], y establezca [Embedded Audio] en [On].



Para ajustar el audio

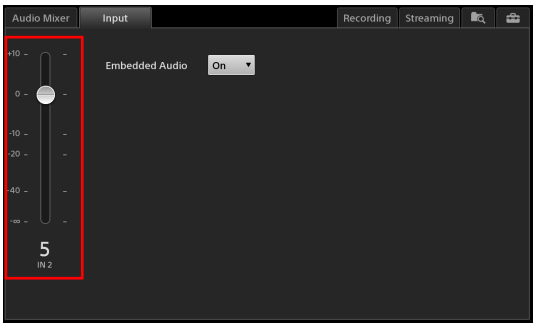
Si una película incluye audio incrustado, arrastre el deslizador para ajustar el nivel de audio.

Sugerencias

- El audio incrustado se asignará al atenuador de canal 5 automáticamente.
- Cuando se muestra la pestaña [Input], la unidad inicia el modo de previsualización de audio automáticamente, lo que le permite escuchar el audio a través de la clavija HEADPHONES o de los altavoces internos. La previsualización de audio no afecta a la salida PGM ni a la salida MIX.

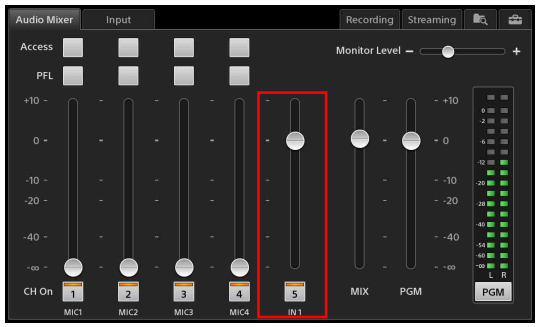
Cuando se ajustan los niveles de audio con antelación

Ajuste el nivel de audio mediante el atenuador de canal en la pantalla [Input].
El nivel de audio se guarda individualmente para cada fuente de entrada.



Cuando se mezcla audio incrustado después de [Take]

Ajuste el nivel de audio mediante el atenuador de canal 5 en la pantalla [Audio Mixer].
Si el audio incrustado se emite debido a una operación [Take], el audio incrustado se asigna automáticamente al atenuador de canal 5.



Sugerencia

Si el atenuador de canal 5 se está utilizando para la entrada y Media Player, Media Player tendrá prioridad.

Grabación de salidas de la unidad en almacenamiento interno

Las salidas de programa, las salidas AUX y las salidas de audio (PGM y MIX) pueden grabarse en el almacenamiento interno de la unidad con alta calidad de imagen y audio. Estos archivos grabados pueden editarse con diferentes editores no lineales.

Nota

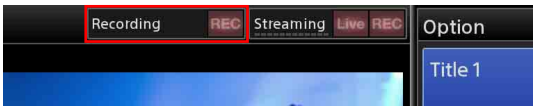
No se garantiza la compatibilidad con todos los dispositivos de edición no lineal.

Para obtener más información acerca de los formatos de archivos que se graban en esta unidad, consulte "Formato de grabación" (página 118).

Para obtener más información, póngase en contacto con su representante local de Sony.

Configuración de los ajustes de grabación

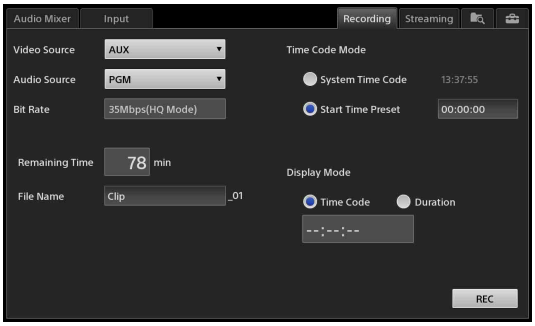
Los ajustes relacionados con la grabación se configuran en la pantalla [Recording] de la pantalla secundaria. Puede visualizar la pantalla [Recording] si pulsa en el estado de grabación que aparece en la parte superior central de la pantalla principal.



Sugerencia

Si [HDCP Handling] (página 104) está ajustado en [On] en la pantalla [System], la pantalla [Recording] no se visualizará al tocar la pestaña [Recording] en la pantalla secundaria o el estado de grabación en la pantalla principal.

Configure cada ajuste en la pantalla [Recording].



[Video Source]: seleccione [PGM] o [AUX] para el vídeo que desea grabar.

[Audio Source]: seleccione [PGM] o [AUX] para el audio que desea grabar.

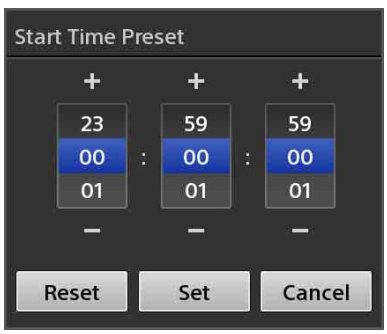
[Bit Rate]: este ajuste está fijado en 35 Mbps (HQ Mode).

[Remaining Time]: muestra el tiempo de grabación que queda en minutos.
Cuando el tiempo restante alcanza los 10 minutos, el tiempo se visualiza en rojo.

[File Name]: introduzca un nombre de hasta 20 caracteres alfanuméricos para el archivo que va a grabar.
No puede sobrescribir archivos utilizando el mismo nombre.

[Time Code Mode]: seleccione el código de tiempo que quiere utilizar para empezar a grabar.

- **[System Time Code]:** seleccione este ajuste si desea utilizar la hora que se especificó en el menú [System Setup] > [Date/Time].
- **[Start Time Preset]:** seleccione este ajuste para comenzar a grabar desde un código de tiempo determinado. Cuando [Start Time Preset] está seleccionado, toque el campo de visualización del código de tiempo y especifique el código de tiempo el cuadro de diálogo [Start Time Preset].

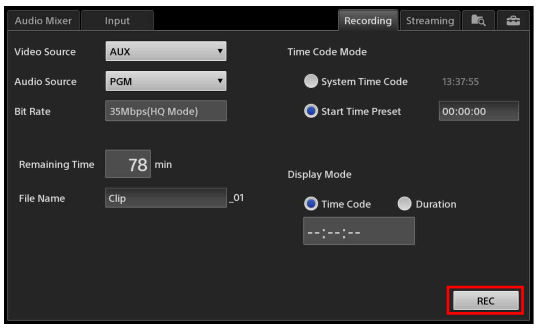


[Display Mode]: seleccione si visualizar o no el código de tiempo o el tiempo de grabación en la visualización de tiempo cuando la grabación esté en progreso. Seleccione [Time Code] para visualizar el código de tiempo o [Duration] para visualizar el tiempo de grabación.

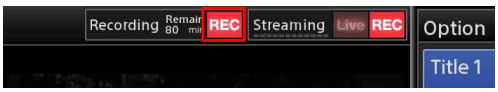
Inicio y detención de la grabación

Inicio de la grabación

Toque [REC] en la pantalla [Recording].



La grabación comienza.
Cuando la grabación comienza, [REC] cambia a [Stop], y el estado [REC] que se muestra en la parte superior de la pantalla principal se ilumina en rojo.

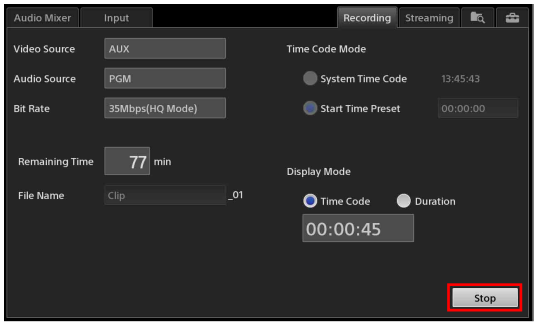


La grabación se detendrá de manera automática en los siguientes casos.

- Cuando el tiempo de grabación restante alcance los 0 minutos.
- Cuando el tiempo de grabación de un único archivo alcance las 6 horas.

Detención de la grabación

Toque [Stop].



Aparecerá un mensaje de confirmación. Cuando toca [Yes], la grabación se detiene y el estado [REC] se desactiva.
[Stop] cambia a [REC], y el estado [REC] que se muestra en la parte superior de la pantalla principal se desactiva.

Emisión de secuencias

El vídeo de programa puede codificarse en la unidad y emitirse en secuencias en directo a través de un servidor externo o guardarse en el almacenamiento interno de la unidad. Los datos guardados pueden exportarse a dispositivos de almacenamiento USB o a otras unidades externas como los archivos VOD (Video On Demand) y, a continuación, cargarse en sitios web en los que se comparten vídeos a través de un ordenador y reproducirse.

Nota

La función de emisión de secuencias utilizada por la unidad permite que terceros accedan a los datos de emisión de secuencias durante las transmisiones. Asimismo, el destino recomendado es un sitio en el que cualquiera puede ver su contenido. Si desea proteger los datos confidenciales durante las transmisiones, le recomendamos que consulte con un especialista.

Preparación

Esta unidad incluye una función de codificación para datos de transmisión por secuencias, pero no incluye una función de servidor. Por eso, debe conectar la unidad a un servidor externo. Póngase en contacto con el administrador del servidor de emisión de secuencias para adquirir la información que se requiere para conectarse al servidor externo.
La dirección URL de destino es necesaria para la conexión. Se le proporcionará la clave de emisión de secuencias y otra información para iniciar sesión.
En esta sección se describe cómo conectarse a Ustream como ejemplo.

1 Conéctese al sitio web Ustream con otro ordenador y cree una emisión.

2 Consiga la dirección URL y la clave de emisión de secuencias.

- Cuando importe la información a la unidad, descargue el archivo XML y cópielo, por ejemplo, en un dispositivo de almacenamiento USB, y conecte el dispositivo a un puerto USB en la unidad.
- Si introduce la información manualmente, anótela.

Sugerencia

Hasta julio de 2013, se ha comprobado la conexión a los siguientes servidores.

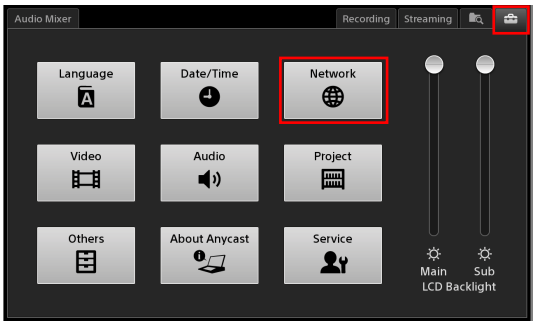
- Ustream

Configuración de los ajustes de red

Configure la red de la unidad.

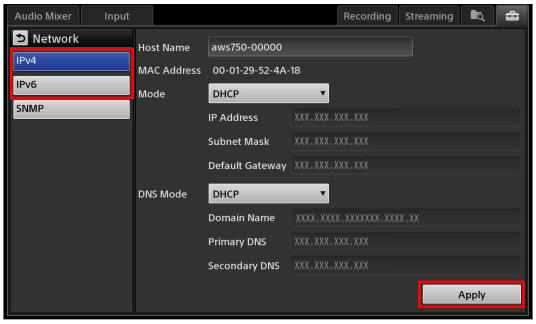
1 Conecte un cable de red al conector LAN 1 en el lado derecho de la unidad, y conéctese a una red.

2 Toque en la pantalla secundaria para visualizar la pantalla [System Setup] y toque [Network].



Aparece la pantalla [Network].

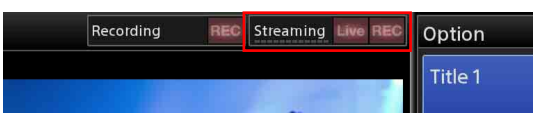
3 Seleccione [IPv4] o [IPv6] en función de su entorno operativo, configure los ajustes necesarios y, a continuación, toque [Apply].



Para obtener más información acerca de los elementos de ajuste, consulte "Pantalla [Network]" (página 101).

Configuración de la emisión de secuencias

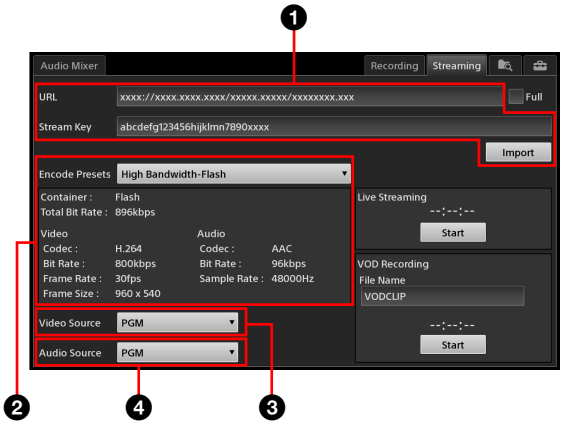
Los ajustes relacionados con la emisión de secuencias se configuran en la pantalla [Streaming] de la pantalla secundaria.
Puede visualizar la pantalla [Streaming] si toca el estado de emisión de secuencias que aparece en la parte superior central de la pantalla principal.



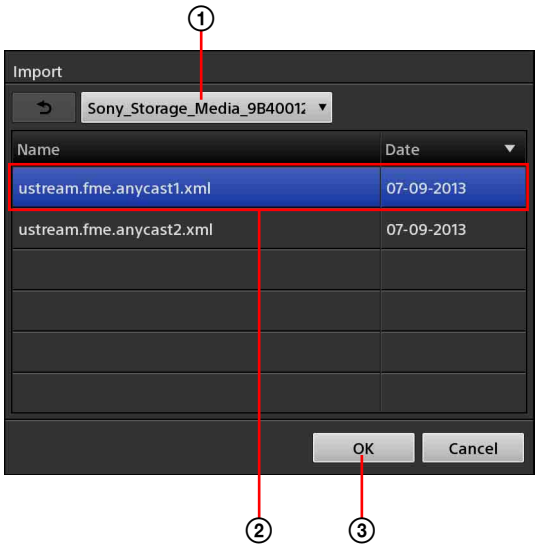
Sugerencia

Si [HDCP Handling] (página 104) está ajustado en [On] en la pantalla [System], la pantalla [Streaming] no se visualizará al tocar la pestaña [Streaming] en la pantalla secundaria o el estado de emisión de secuencias en la pantalla principal.

Configure cada ajuste en la pantalla [Streaming].



❶ **[URL] y [Stream Key]**
Introduzca la dirección URL y la clave de emisión de secuencias para la emisión.
Cuando importe un archivo XML que descargó de Ustream, toque [Import] e importe el archivo XML desde el cuadro de diálogo [Import] que aparece.



① Seleccione la unidad externa donde está almacenado el archivo XML.
② Seleccione el archivo XML que desea importar.
③ Toque [OK] para cerrar el cuadro de diálogo.
El archivo XML se importa, y la dirección URL y la clave de emisión de secuencias se introducen automáticamente.

Sugerencias

- Utilice [Full] a la hora de introducir información de URL en un formato que incluya información como la clave de emisión de secuencias. No se utiliza en circunstancias normales.
- Esta unidad es compatible con archivos XML del formato proporcionado por Ustream.

❷ **[Encode Presets]**
Seleccione un ajuste predeterminado (ajuste predeterminado del codificador).
Cuando seleccione un ajuste predeterminado del codificador, su configuración aparece debajo del mismo.
[High Bandwidth-Flash]: ajuste de flash para el ancho de banda alta.
[Medium Bandwidth-Flash]: Ajuste de flash para el ancho de banda media.
[Low Bandwidth-Flash]: ajuste de flash para el ancho de banda baja.

❸ **[Video Source]**
Seleccione [PGM] o [AUX] para el vídeo que quiere codificar con esta unidad.

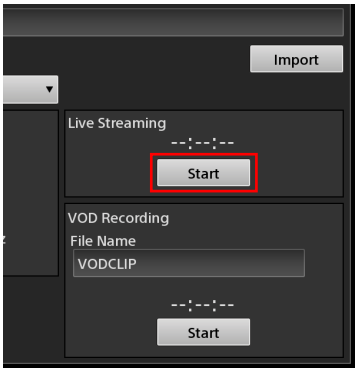
❹ **[Audio Source]**
Seleccione [PGM] o [MIX] como el audio que desea codificar con esta unidad.

Inicio y detención de la transmisión de secuencias en directo

Lleve a cabo los controles en el área [Live Streaming] en la parte inferior derecha de la pantalla [Streaming].

Inicio de la transmisión

Toque [Start].



La transmisión de secuencias se iniciará una vez que se establezca la conexión con el servidor de emisión de secuencias.
Durante la transmisión, [Start] cambia a [Stop] y aparece el tiempo de transmisión (hh:mm:ss). Además, el estado de secuencias [Live] en la parte superior de la pantalla principal se iluminará en rojo, y se encenderá un indicador que muestra el rendimiento actual de la red.

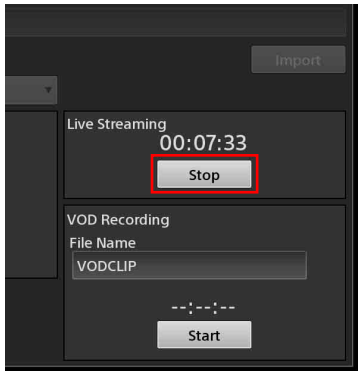
Rendimiento

La emisión de secuencias se detendrá de manera automática en los siguientes casos.

- Si no se detecta una conexión con el servidor de emisión de secuencias en un periodo de 10 segundos.

Detención de la transmisión

Toque [Stop].



Aparecerá un mensaje de confirmación. Cuando toca [Yes], la transmisión se detiene y el estado de emisión de secuencias [Live] y el indicador de rendimiento se desactivan.

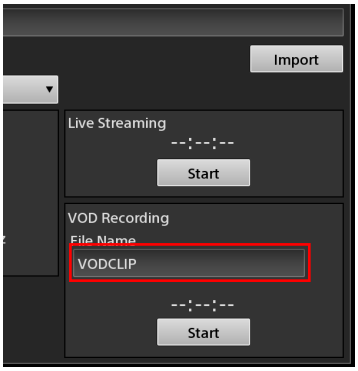
Grabación de archivos VOD

Puede grabar una fuente de vídeo y una fuente de audio seleccionadas en el almacenamiento interno de la unidad como un archivo VOD.

Para obtener más información acerca de los formatos de archivo, consulte "Formato de grabación VOD" (página 119).

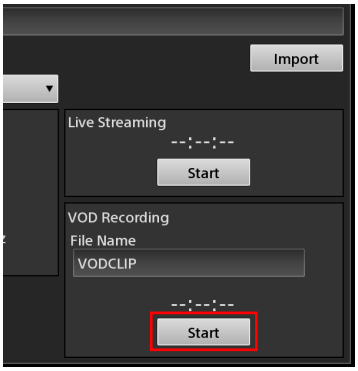
Denominación de archivos VOD grabados

Toque el campo [File Name] en el área [VOD Recording] en la parte inferior derecha de la pantalla [Streaming] e introduzca hasta 20 caracteres alfanuméricos para el nombre del archivo.
No puede sobrescribir archivos utilizando el mismo nombre.

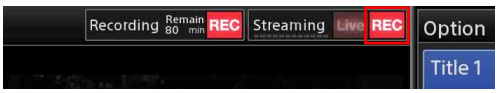


Inicio de la grabación

Toque [Start].



La grabación comienza.
Durante la grabación, [Start] cambia a [Stop] y aparece el tiempo de grabación (hh:mm:ss). Además, el estado de emisión de secuencias [REC] en la parte superior de la pantalla principal se ilumina en rojo.

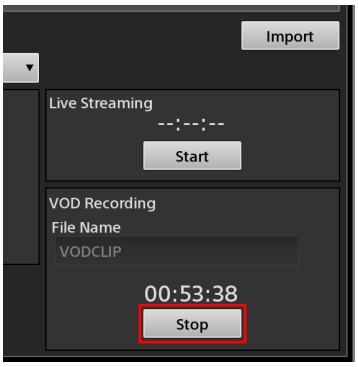


La grabación se detendrá de manera automática en los siguientes casos.

- Cuando el tiempo de grabación restante llegue a 0.
- Cuando el tiempo de grabación alcance las 6 horas.

Detención de la grabación

Toque [Stop].



Aparecerá un mensaje de confirmación. Cuando toca [Yes], la grabación se detiene y el estado de emisión de secuencias [REC] se desactiva.

Uso de dispositivos externos para la conmutación de vídeo y otras operaciones

Puede conectar dispositivos externos, como teclados y X-keys, al puerto USB de la unidad y utilizarlos para realizar determinadas operaciones en la pantalla principal, como la conmutación de vídeo.

Operaciones de teclado

Puede realizar las siguientes operaciones.

Elemento	Tecla	Descripción
Scene/ Input	Tab	Conmute entre la lista [Scene] y la lista [Input].
Take	Space	Realice una Take. Las Take no se realizarán si la tecla espacio se pulsa durante la escritura de texto.
Button 1	F1	Seleccione el primer botón de los botones que se muestran en la lista [Scene] o en la lista [Input].
Button 2	F2	Seleccione el segundo botón de los botones que se muestran en la lista [Scene] o en la lista [Input].
Button 3	F3	Seleccione el tercer botón de los botones que se muestran en la lista [Scene] o en la lista [Input].
Button 4	F4	Seleccione el cuarto botón de los botones que se muestran en la lista [Scene] o en la lista [Input].
Button 5	F5	Seleccione el quinto botón de los botones que se muestran en la lista [Scene] o en la lista [Input].
Button 6	F6	Seleccione el sexto botón de los botones que se muestran en la lista [Scene] o en la lista [Input].
Button 7	F7	Seleccione el séptimo botón de los botones que se muestran en la lista [Scene] o en la lista [Input].
Page Up	Page Up	Visualice los siete botones de la página anterior en la lista [Scene] o en la lista [Input].
Page Down	Page Down	Visualice los siete botones de la página siguiente en la lista [Scene] o en la lista [Input].
Home	Home	Visualice los siete botones de la primera página de la lista [Scene] o en la lista [Input].
End	End	Visualice los siete botones de la última página de la lista [Scene] o en la lista [Input].
Ir al menú Option	F8	Visualice el menú [Option]. Cuando se visualiza una de las listas del menú [Option], si se pulsa esta tecla se vuelve al menú [Option].
Title/Logo On/Off [1)]	F9	Habilita/deshabilita [Title 1].
	F10	Habilita/deshabilita [Title 2].
	F11	Habilita/deshabilita [Logo 1].
	F12	Habilita/deshabilita [Logo 2].

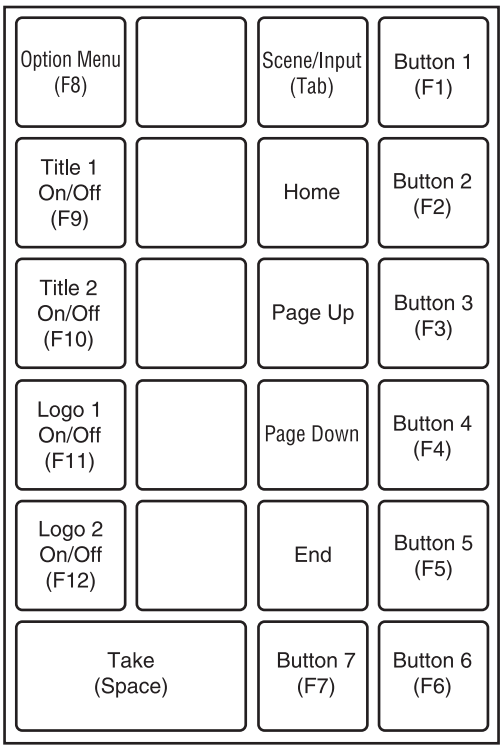
1) Cuando se visualiza el menú [Option], se habilitan las teclas de la F9 a la F12. Cuando se visualiza cualquiera de las listas, solo se habilita la tecla correspondiente.

Operaciones de X-keys

X-keys es un dispositivo que le permite personalizar la asignación de los códigos ASCII que se envían cuando se pulsa un botón.
Puede asignar las operaciones de teclas que se describen en “Operaciones de teclado” (página 87) a las teclas en X-keys.
En esta sección se representan las asignaciones de teclas en un modelo de 24 teclas como ejemplo.

Para obtener más información acerca de cómo asignar teclas, consulte el manual de instrucciones de X-keys.

Ejemplo:



Creación de títulos (Titler)

Esta unidad incluye la función “Titler” que permite crear materiales de títulos mediante operaciones sencillas. Los títulos que se crean mediante Titler pueden registrarse en las listas de material e insertarse en los vídeos cuando sea necesario. El texto de los títulos que se crean con Titler puede modificarse fácilmente. También puede guardar los títulos creados como plantillas de usuario.

Los archivos de imágenes fijas importados a la unidad también se pueden añadir como plantillas de usuario. Para obtener más información, consulte “Administración de archivos (File Manager)” (página 93).

Sugerencia

Las operaciones que se realizan en Titler se guardan automáticamente. No necesita guardarlas manualmente.

Inicio y cierre de Titler

Puede iniciar Titler mediante uno de los siguientes métodos.
- Inicio desde la pantalla [File Manager] (página 88)
- Inicio desde la lista [Input] o el menú [Option] > lista [Title] en la pantalla principal (página 46)

También puede iniciar Titler desde un título creado previamente en cualquier lista, y editar el texto. Para obtener más información, consulte “Edición de texto creado en Titler (Edit)” (página 47).

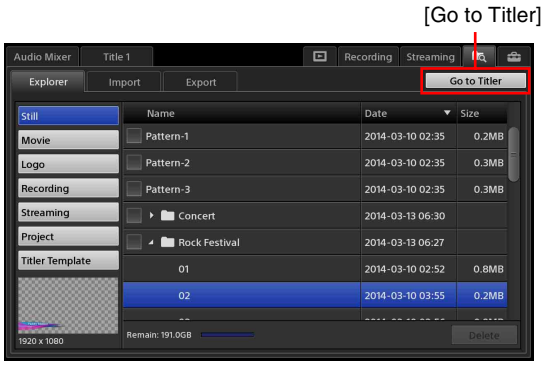
Inicio desde la pantalla [File Manager]

Iniciar Titler desde File Manager es útil si desea crear varios títulos con antelación.

1 Toque en la parte superior derecha de la pantalla secundaria.

Aparece la pantalla [File Manager].

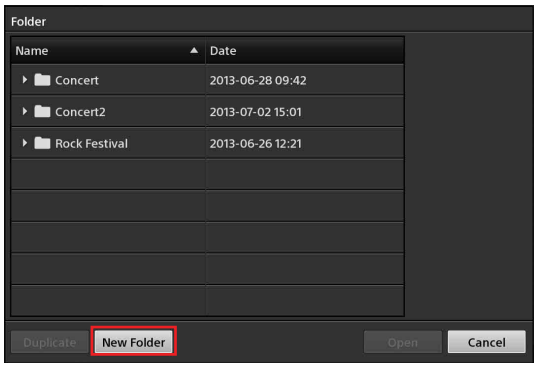
2 Toque [Go to Titler] en la parte superior derecha de la pantalla.



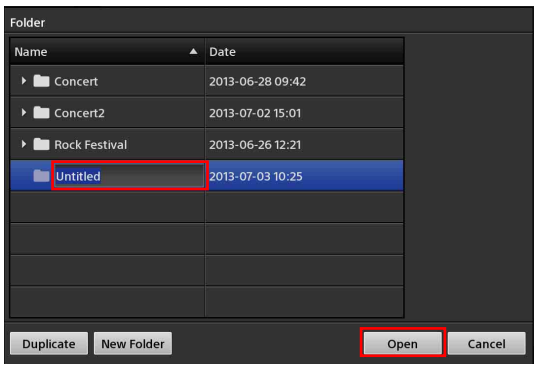
Titler se inicia y aparece el cuadro de diálogo [Folder] para seleccionar la carpeta donde desee guardar el archivo.
El teclado virtual que le permite introducir texto aparece en la pantalla secundaria.

3 Para crear una nueva carpeta, toque [New Folder].

Se añade una carpeta “Untitled” al final de la lista. Para crear el título en una carpeta existente, seleccione la carpeta y toque [Open]. En este caso, Titler se inicia sin necesidad de ir a la selección de plantillas



4 Cambie el nombre de la carpeta nueva, seleccione esta carpeta y, a continuación, toque [Open].



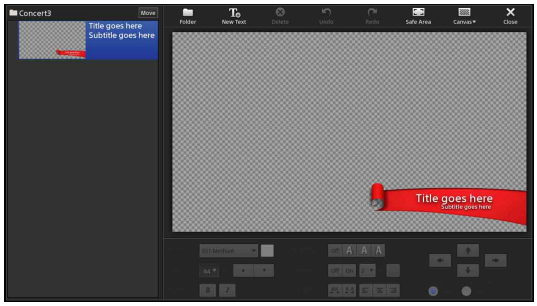
Aparece el cuadro de diálogo [Template].

5 Seleccione la plantilla que desee utilizar y, a continuación, toque [Select].

Para visualizar una lista de los preajustes preinstalados en la unidad, toque la pestaña [Preset]. Para visualizar una lista deplantillas de usuario, toque la pestaña [User].

Para obtener más información acerca de las plantillas de usuario, consulte “Guardar las plantillas creadas como plantillas de usuario” (página 92).

La pantalla [Titler] aparece con la plantilla seleccionada.

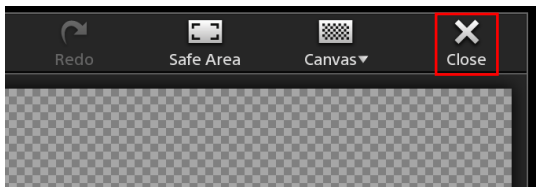


Sugerencia

Los gráficos de las plantillas predeterminadas y las plantillas de usuario no se pueden editar.

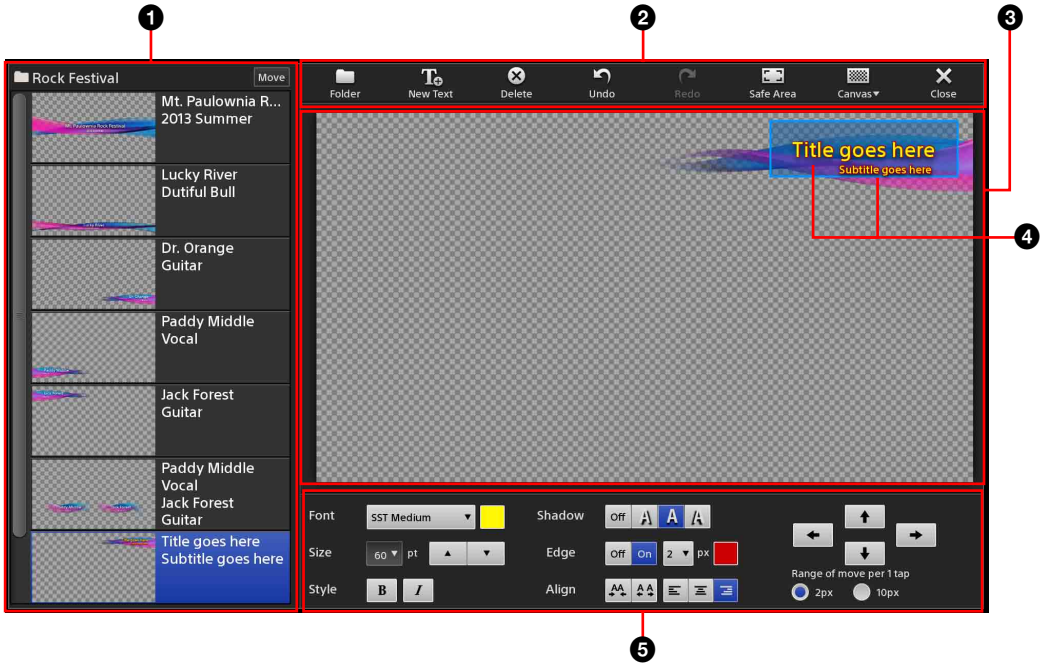
Salir de Titler

Toque [Close] en la parte superior derecha de la pantalla [Titler].



La pantalla [Titler] se cierra y vuelve a aparecer la pantalla principal.

Uso de la pantalla [Titler]



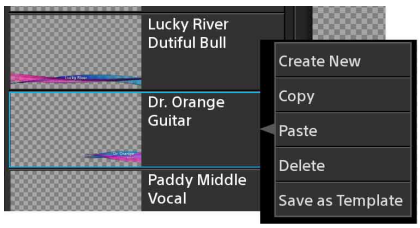
❶ Lista de archivos

Visualiza una lista de títulos almacenada en la carpeta actualmente abierta.

El nombre de la carpeta aparece en parte superior izquierda.

Una miniatura y los objetos de texto que se incluyen en el archivo aparecen en cada botón.

También puede visualizar el menú de contexto para el botón para realizar operaciones de archivo.



[Create New]: cree un archivo de título nuevo (página 91).
[Copy]: copie el archivo seleccionado.
[Paste]: inserte un archivo copiado debajo del botón seleccionado.
[Delete]: borre el archivo seleccionado.
[Save as Template]: guarde el archivo seleccionado como plantilla de usuario.

Puede cambiar el criterio de ordenación de la lista. Para obtener más información, consulte "Cambio del criterio de ordenación de las listas" (página 47).

❷ Botones de la herramienta

[Folder]: visualice el cuadro de diálogo [Folder]. Las carpetas solo pueden seleccionarse cuando Titler se inicia a través de [Go to Titler] desde la pantalla [File Manager].
[New Text]: añada hasta cuatro objetos de texto.
[Delete]: borre el objeto de texto seleccionado.
[Undo]: deshaga la operación anterior.

[Redo]: vuelva a realizar una operación que se he deshecho.

[Safe Area]: visualice un área segura 16:9 (90% zona y 80% zona) mediante una línea de puntos en el área de edición ❸.
Cada vez que se pulsa el botón se alterna la visualización.

[Canvas]: seleccione el modelo para visualizar como lienzo de fondo del área de edición (negro, blanco o cuadriculado).
El modelo que se seleccione aquí solo aparecerá en el área de edición. No se utilizará como el fondo del título.

[Close]: salga de Titler.

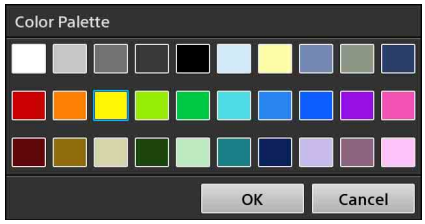
❸ **Área de edición (página 91)**
Edite el título en esta área.

❹ **Objetos de texto**
Estos son los objetos de texto que usted introdujo. Puede crear hasta cuatro objetos de texto para un solo archivo. Puede introducir hasta 300 caracteres en un único objeto e insertar saltos de línea.

❺ **Área de propiedades de texto**
Puede configurar los ajustes de los objetos de texto, como fuente, tamaño y color.

[Font]: seleccione el tipo de fuente.
Las fuentes predeterminadas y las fuentes importadas a través de File Manager aparecerán en la lista desplegable.

Color del texto: toque el cuadro de color [Font] para visualizar la paleta de colores y seleccione el color del texto.



[Size]: seleccione el tamaño del texto.
Puede tocar dos veces el campo para introducir un valor o tocar ▲ o ▼ para cambiar el valor.

[Style]: especifique un estilo para el texto.
Cada vez que pulsa el botón negrita o cursiva, se activa o desactiva cada estilo.

[Shadow]: añada un efecto de sombra al texto.

[Edge]: añada bordes al texto. También puede especificar el grosor y el color de los bordes.
- El grosor del borde puede especificarse en un rango de 1 píxel a 10 píxeles.
- Al tocar el cuadro de color [Edge] se visualiza la paleta de colores.

[Align]: ajuste el espacio entre los caracteres.
Si pulsa AA, el espacio se reduce y si pulsa AA, se aumenta.

: seleccione entre alinear a la izquierda ( ), centrado ( ) y alinear a la derecha ( ) para la alineación del texto.

: mueva el objeto de texto hacia la dirección que indica la flecha.

[Range of move per 1 tap]: especifique cuanto se desplazará el objeto de texto con cada pulsación.

Creación de títulos

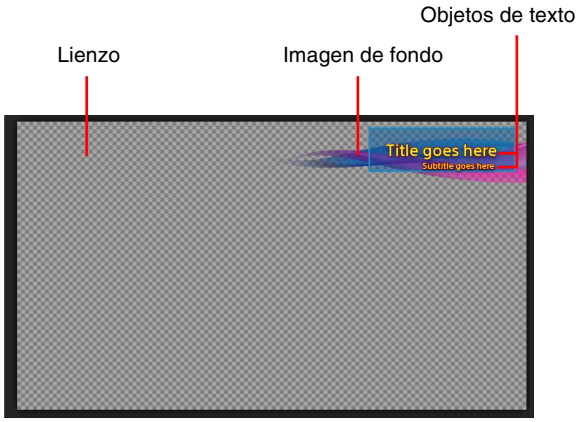
1 Visualice el menú de contexto en la lista de archivo y seleccione [Create New].

Aparece el cuadro de diálogo [Template].

2 Toque la plantilla que desee utilizar y, a continuación, toque [Select].

La plantilla seleccionada aparece en el área de edición.

3 Edite los objetos de texto.



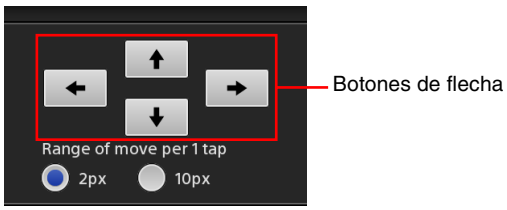
Puede realizar las siguientes operaciones para los objetos de texto.

Para obtener más información acerca de las operaciones del área de propiedades del texto, consulte "Uso de la pantalla [Titler]" (página 90).

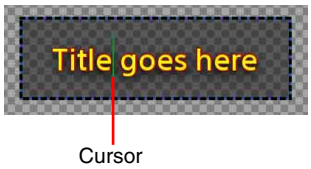
- **Mover objetos de texto**
  Cuando pulsa un objeto de texto, se introduce un estado seleccionado y un marco aparece alrededor del objeto seleccionado. Arrastre el objeto de texto

o utilice los botones de flecha en el área de propiedades de texto para mover el objeto.

Puede arrastrar el objeto a la posición deseada y realizar ajustes precisos con la ayuda de los botones de flecha.

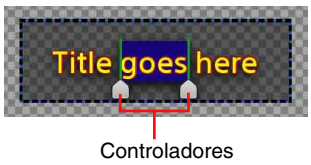


- **Introducir texto**
  Cuando pulsa en un objeto de texto, el modo de escritura de texto se habilita y aparece una línea de puntos alrededor del objeto seleccionado. Aparece un cursor que le permitirá escribir el texto.



- **Introducir texto (seleccionar todo)**
  Cuando toca dos veces un objeto de texto, el modo de escritura de texto se habilita en un estado de selección completo.

- **Introducir texto (selección parcial)**
  Cuando toca y mantiene pulsado en un texto, el modo de escritura de texto se habilita en un estado de selección parcial. Puede arrastrar los controladores para ajustar el rango de selección.



- **Salir de escritura de texto**
  Toque fuera del área de texto.
  ↵ (Enter) en el teclado virtual no confirma entradas, sino que inserta un salto de línea.
- **Deseleccionar un objeto de texto**
  Toque fuera del área de texto.

Guardar las plantillas creadas como plantillas de usuario

Puede guardar las imágenes fijas creadas con Titler como plantillas de usuario.

Sugerencias

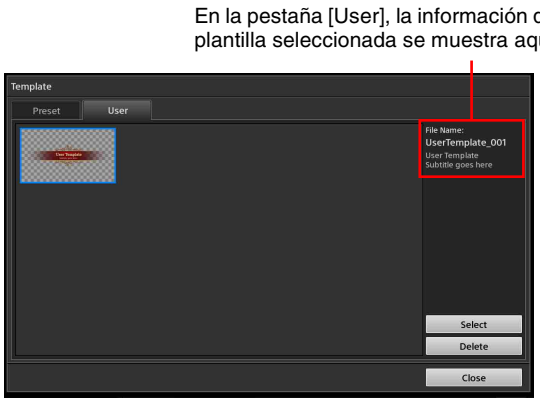
- Las imágenes fijas pertenecientes a la categoría [Titler Template] en File Manager también se visualizarán en la lista de plantillas de usuario.
- Puede crear hasta 999 archivos de plantillas de usuario (incluidos los archivos importados a la categoría [Titler Template] de File Manager).

1 Visualice el menú de contexto del título que desee guardar como plantilla de usuario y seleccione [Save as Template].

Aparecerá la pestaña [User] del cuadro de diálogo [Template].

2 Verifique que el título seleccionado se ha añadido a la lista de plantillas de usuario.

A la plantilla de usuario se le asignará automáticamente el nombre "UserTemplate_<number>".



3 Toque [Close].

Borrado de plantillas de usuario

Seleccione la plantilla que desee borrar y, a continuación, toque [Delete]. Cuando aparezca el mensaje de confirmación, toque [Yes].

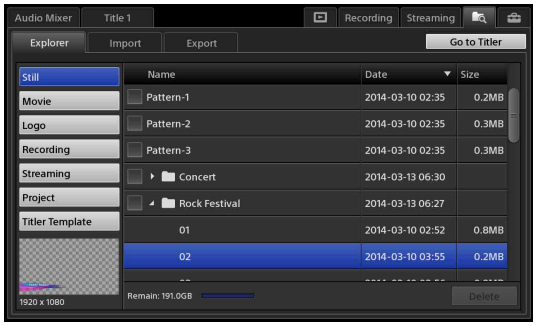
Administración de archivos (File Manager)

Puede administrar los siguientes tipos de archivos almacenados en el almacenamiento interno de la unidad mediante File Manager.

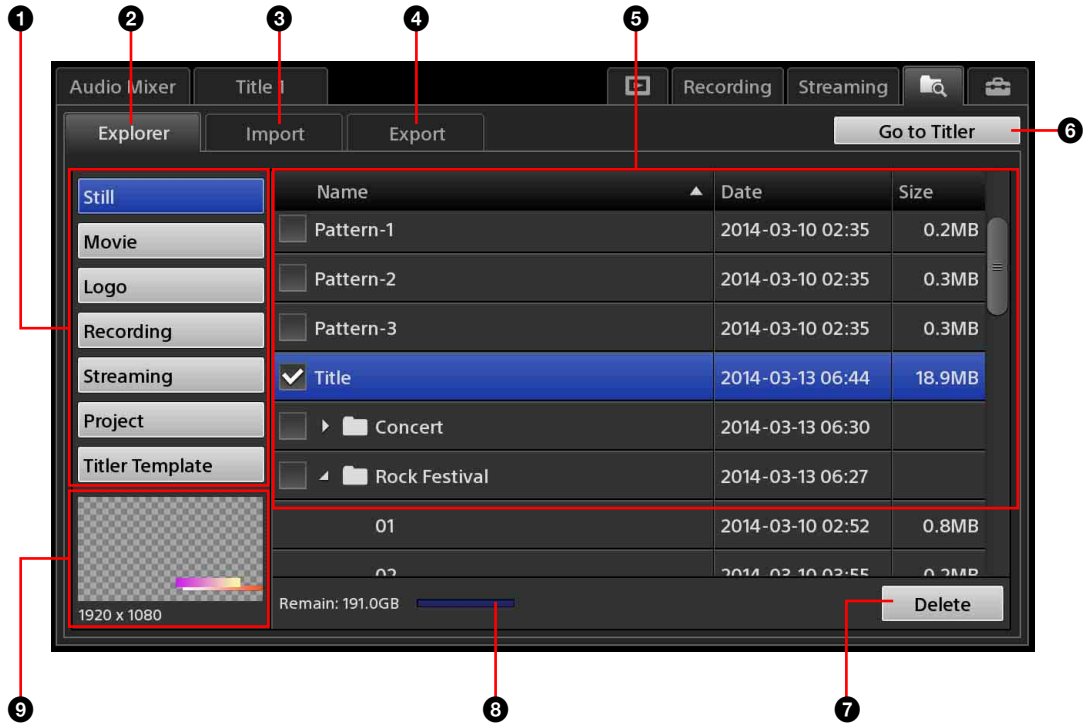
- Archivos de imágenes fijas que se importaron de unidades externas
- Archivos creados con Titler
- Archivos de películas importados de unidades externas
- Logotipos
- Archivos grabados con la función [Recording] o la función [Streaming]
- Archivos de proyecto
- Fuentes
- Plantillas de usuario creadas con Titler

Visualización de la pantalla [File Manager]

Toque en la parte superior derecha de pantalla secundaria para visualizar la pantalla [File Manager].



Uso de la pantalla [File Manager]



❶ Categorías

Los archivos que se almacenan en el almacenamiento interno se dividen en las siguientes categorías. Cuando selecciona una categoría, aparece una lista de archivos en la lista de archivos ❺.

- **[Still]:** incluye archivos de imágenes fijas que se importaron al almacenamiento interno. Los materiales que se crearon mediante Titler también se incluyen en esta categoría.
- **[Movie]:** incluye archivos de películas que se importaron al almacenamiento interno.
- **[Logo]:** incluye archivos de logotipos (archivos de imágenes fijas) que se importaron al almacenamiento interno. Los archivos que se

incluyen en esta categoría se añaden a la lista [Logo].
- **[Recording]:** incluye archivos que se grabaron mediante la función [Recording].
- **[Streaming]:** incluye archivos que se grabaron mediante la función [Streaming].
- **[Project]:** incluye archivos de proyectos guardados en [Project] del menú [System Setup].
- **[Titler Template]:** incluye los archivos importados para utilizarse como plantillas de usuario en Titler y los archivos guardados como plantillas de usuario con Titler.

❷ **Pestaña [Explorer]**
Permite realizar operaciones, como visualizar listas de archivos, borrar y cambiar nombres.

❸ **Pestaña [Import]**
Permite importar archivos almacenados en dispositivos de almacenamiento USB y otras unidades externas al almacenamiento interno de la unidad (página 95).

❹ **Pestaña [Export]**
Permite exportar archivos almacenados en el almacenamiento interno de la unidad a unidades externas (página 96).

❺ **Lista de archivos**
Muestra una lista de carpetas y archivos que pertenecen a la categoría seleccionada en el área de categorías ❶. Cuando selecciona una carpeta, se muestran los archivos almacenados en esa carpeta. Los nombres, las fechas de actualización y los tamaños de los archivos se muestran en la lista. Para ordenar la lista, toque en el área del título ([Name], [Date] o [Size]), y toque ▲ o ▼. El botón conmuta del orden ascendente (▲) al orden descendente (▼) con cada pulsación.

❻ **[Go to Titler]**
Inicia Titler.

Para obtener más información acerca de Titler, consulte “Creación de títulos (Titler)” (página 88).

❼ **[Delete]**
Elimina los archivos cuyas casillas de verificación se seleccionaron en la lista.

❽ **Indicador [Remain]**
Muestra el espacio restante en el almacenamiento interno.

❾ **Información del archivo**
Muestra la miniatura y la resolución del archivo que se seleccionó en la lista.

Cambio de nombre de los archivos

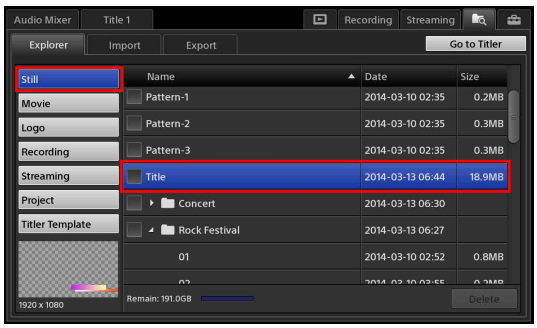
Puede cambiar el nombre de los archivos almacenados en el almacenamiento interno de la unidad.

Sugerencia

No se puede cambiar el nombre de los archivos que se crearon mediante Titler.

1 Toque la pestaña [Explorer] para visualizar la pantalla [Explorer].

2 Seleccione la fila del archivo a la que desea cambiar el nombre.



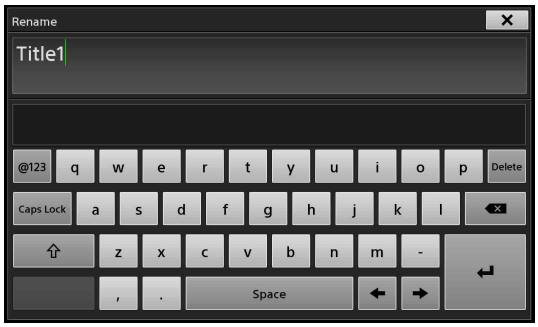
3 Vuelva a pulsar en el campo [Name] de la fila seleccionada.

El modo de edición está habilitado y el teclado virtual aparece en la pantalla secundaria.

4 Introduzca un nombre de archivo nuevo y toque ↵ (Enter) para confirmar la entrada.

Sugerencia

Si importa un archivo y el nombre del archivo original incluye, por ejemplo, caracteres no permitidos, aparecerá un mensaje. En ese caso, cambie el nombre del archivo y elimine los caracteres no permitidos.



El teclado virtual se cierra y el nombre del archivo se cambia.

Importación de archivos

Se pueden importar archivos de imágenes fijas y de películas al almacenamiento interno de la unidad como materiales.

También se puede cambiar el nombre de los archivos importados. Para obtener más información, consulte "Cambio de nombre de los archivos" (página 94).

Preparación de archivos

Prepare los siguientes archivos con las siguientes especificaciones según su uso previsto.

Para imágenes fijas

Tamaño recomendado	1920 × 1080
Formato de archivo	.tiff, .tif, .png, .jpeg, .jpg, .jpe (compatible con los canales alfa)
Longitud del nombre del archivo	64 caracteres o menos (sin incluir la extensión)

Para películas[1)]

Formato de archivo	.mxf (MPEG HD422, LPCM)[2)] .mxf (MPEG HD, LPCM)[2)] .f4v (H.264, AAC)[3)] .mov (MPEG4, AAC)[3)] .mov (H.264, AAC)[3)] .mp4 (H.264, AAC o LPCM)[3)] .m2ts (H.264, AC-3)[3)] 2) 50/59.94i 3) Hasta 1920 × 1080, hasta 30p
Longitud del nombre del archivo	64 caracteres o menos (sin incluir la extensión)

1) Es posible convertir los formatos de archivo en algunos casos. Verifique de antemano que los archivos de películas se pueden reproducir en la unidad.

Para logotipos

Tamaño recomendado	320 × 320
Formato de archivo	.tiff, .tif, .png, .jpeg, .jpg, .jpe (compatible con los canales alfa)
Longitud del nombre del archivo	64 caracteres o menos (sin incluir la extensión)

Para fuentes

Extensión	.ttf, .pfb, .otf

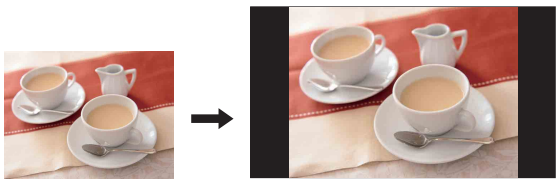
Para las plantillas de usuario utilizadas en Titler

Tamaño recomendado	1920 × 1080
Formato de archivo	.tiff, .tif, .png, .jpeg, .jpg, .jpe (compatible con los canales alfa)
Longitud del nombre del archivo	64 caracteres o menos (sin incluir la extensión)

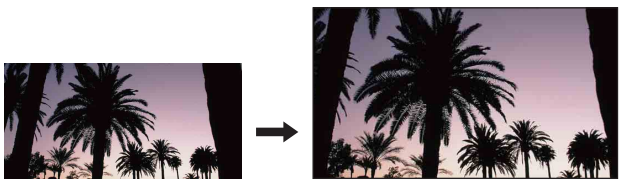
Sugerencia

Los archivos pueden importarse siempre y cuando su tamaño sea 1920 × 1080 o menor, aunque pueden redimensionarse y reposicionarse.

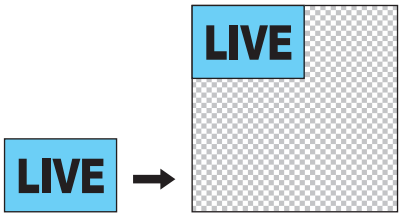
- **Imágenes fijas y vídeos**
  - Archivos con una altura superior a 16:9: las relaciones de aspecto se mantendrán mediante la adición de barras negras a la derecha y a la izquierda.



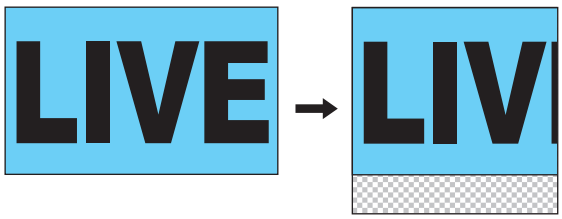
  - Archivos más anchos que 16:9: las relaciones de aspecto se mantendrán mediante el aumento de la imagen verticalmente y recortando los lados derecho e izquierdo.



- **Logotipos**
  - Archivos más pequeños que 320 × 320: las imágenes se sitúan en el parte superior izquierda y el espacio sobrante es transparente.



  - Archivos más grandes que 320 × 320: Las imágenes se sitúan en un espacio de 320 × 320 en la parte superior izquierda y las áreas que superan 320 se recortan.



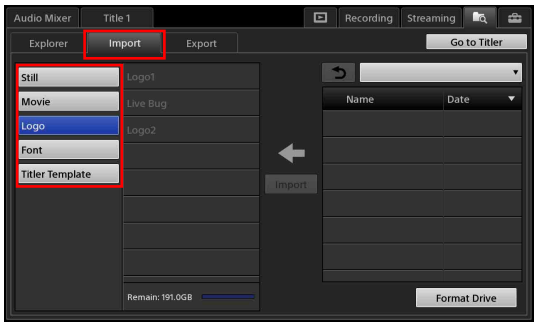
Importación de archivos

En primer lugar, copie los archivos que quiere importar en una unidad externa.

1 Toque la pestaña [Import] para visualizar la pantalla [Import].

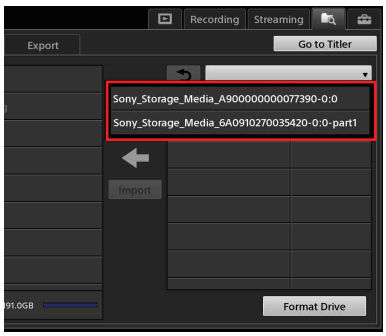
2 Seleccione la categoría del archivo que desea importar.

[Still]: imágenes fijas que se utilizan en la lista [Input] o en la lista [Title].
[Movie]: películas que se utilizan en Media Player.
[Logo]: imágenes fijas que se utilizan en la lista [Logo].
[Font]: fuentes que se utilizan en Titler.
[Titler Template]: imágenes fijas utilizadas como plantillas de usuario en Titler.



3 Conecte la unidad externa donde está almacenado el archivo que desea importar a un puerto USB.

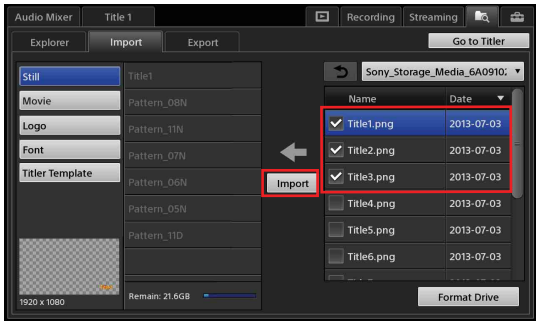
4 Toque ▼ en la lista que aparece en la derecha y, en la lista que aparece, seleccione una unidad externa desde donde importar.



Aparece una lista de archivos almacenados en la unidad externa.

5 Seleccione las casillas de los archivos y carpetas que desea importar, y toque [Import].

Puede seleccionar varios archivos.



Los archivos se importan.

Sugerencia

Incluso si importa una carpeta, los archivos que se encuentran dentro de la carpeta se importarán a esta unidad sin la carpeta.

Exportación de archivos

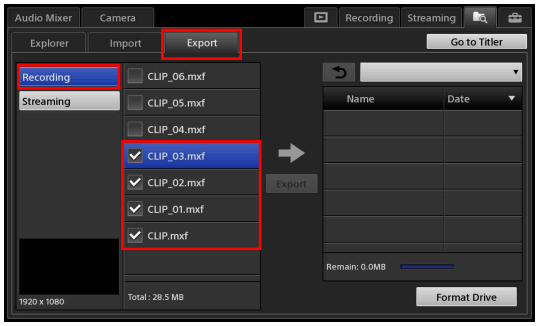
Puede copiar archivos grabados y archivos VOD guardados en el almacenamiento interno de una unidad a unidades externas.
Si es necesario, formatee las unidades externas de antemano.

Para obtener más información acerca del formateo, consulte "Formateo de unidades externas" (página 97).

1 Toque la pestaña [Export] para visualizar la pantalla [Export].

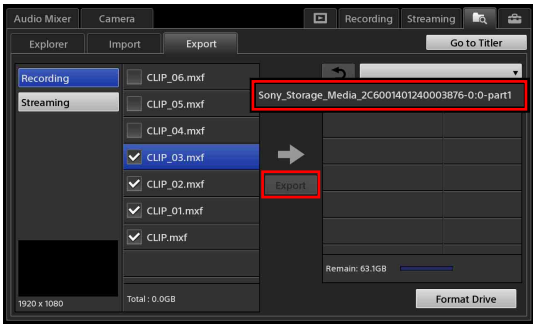
2 Seleccione la categoría del archivo que desea exportar y seleccione también las casillas de los archivos que quiere exportar.

Puede seleccionar varios archivos.



3 Conecte la unidad externa a un puerto USB.

4 Toque ▼ en la lista que aparece en la derecha, seleccione una unidad externa de la lista que aparece en la cual exportar y, a continuación, toque [Export].



Los archivos se exportan.

Formateo de unidades externas

Puede formatear una unidad externa si es necesario.

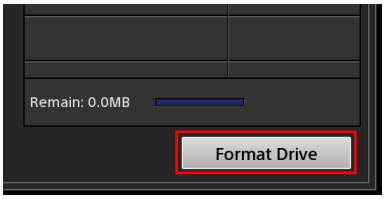
Sugerencias

- Esta unidad es compatible con FAT32.
- Cuando se exporten archivos con un tamaño superior a 4 GB, formatee la unidad en un ordenador con un sistema de archivos exFAT.
- Esta unidad no admite el formateo de unidades externas con un tamaño superior a 2 TB.
- Para formatear, conecte solamente una unidad externa. No se recomiendan más de tres particiones en una unidad externa.

1 Conecte el dispositivo de almacenamiento USB o la unidad externa que quiere formatear al puerto USB.

2 Toque la pestaña [Import] o [Export] para visualizar la pantalla [Import] o [Export].

3 Toque [Format Drive] en la parte inferior derecha de la pantalla.



Aparece el cuadro de diálogo [Format Drive].

4 Seleccione la unidad de destino externa y toque [OK].

Sugerencia

Si la unidad externa está dividida en particiones, cada partición se mostrará como una unidad.

- Para formatear una sola partición, seleccione una fila que incluya “part” en el nombre (p. ej., “xxxxxx-part1”).
- Para formatear toda la unidad como una sola partición, seleccione la fila que no incluya “part” en el nombre.

La unidad externa se formatea.

Almacenamiento y carga de configuraciones

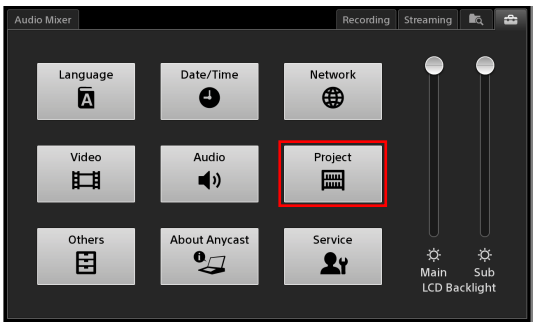
Las configuraciones de ajustes actuales se pueden guardar como archivos en el almacenamiento interno (hasta 99). Estos archivos se denominan “proyectos”.

Sugerencia

Algunas condiciones, como los estados de selección de pestaña, no se guardan.

Almacenamiento de configuraciones

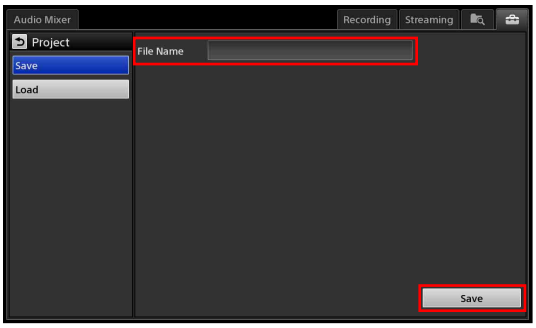
1 Visualice la pantalla [System Setup] y toque [Project].



Aparece la pantalla [Project].

2 Toque [Save] para visualizar la pantalla [Save].

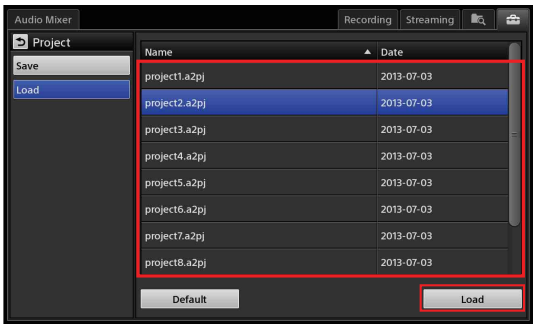
3 Introduzca hasta 20 caracteres alfanuméricos para el nombre del archivo y, a continuación, toque [Save].



El proyecto se guarda.

Carga de configuraciones

Seleccione el archivo de proyecto que desea cargar en la pantalla [Load] de [Project], y toque [Load].



El archivo del proyecto se carga en la unidad.

Restauración de la configuración predeterminada

Para restaurar la lista y las condiciones de [System Setup] a su configuración predeterminada, toque [Default] en la pantalla [Load].

Sugerencia

Incluso si restaura la configuración predeterminada, los archivos que importe al almacenamiento interno, las imágenes fijas creadas con Titler y otros archivos se mantendrán.

Configuración y conexiones de las cámaras remotas

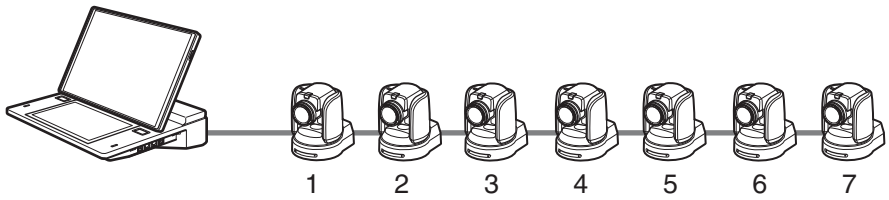
Se pueden conectar hasta siete cámaras compatibles con VISCA a la unidad mediante una conexión en cadena y controlarlas. Configure el número de dirección para cada cámara y utilice los números de dirección para especificar qué cámara desea controlar.

Para obtener más información acerca de cómo configurar los números de dirección, consulte el manual de instrucciones de la cámara remota.

Modelos compatibles

Cámaras remotas de Sony

- BRC-H700
- BRC-H900
- BRC-Z330
- BRC-Z700
- SRG-300H
- EVI-H100S
- EVI-H100V



Esto es un ejemplo de una configuración de dirección de cámara ajustada en [Auto].

Para obtener más información acerca de asignación de terminales y conexiones del conector VISCA, consulte "Conector VISCA" en "Asignación de los contactos del conector" (página 120).

Sugerencia

Pueden recibirse imágenes de hasta seis cámaras a la vez.

Asignación de cámaras remotas

Después de permitir que se puedan seleccionar todas las cámaras en la lista [Input] de la pantalla principal, configure los ajustes para habilitar el control a distancia de las cámaras remotas.
Configure los ajustes mientras las cámaras remotas están conectadas a la unidad.

1 Conecte la cámara remota a la unidad.

2 Seleccione la fuente de entrada de la cámara en la lista [Input] de la pantalla principal y compruebe el vídeo.

3 Visualice la pantalla [System Setup] en la pantalla secundaria y toque [Video].

Aparecerá la pantalla [Video Setup].

4 Toque [Input] para visualizar la pantalla [Input].

5 Configure los ajustes de entrada de vídeo para la cámara remota conectada.

Para obtener más información acerca de la configuración de la señal de entrada de vídeo, consulte "[Input]" (página 103).

6 Seleccione la dirección de la cámara remota conectada (de 1 a 7) para cada conector en [Remote Control].

Sugerencia

Si el modelo de la cámara no aparece en la lista desplegable [Remote Control] de un conector de entrada al que se asigna una cámara, restablezca la cámara a sus valores predeterminados.

Per informazioni dettagliate sulle operazioni, vedere "Restablecimiento de las cámaras remotas" (página 100).

Las cámaras para las cuales se habilitó el control a distancia aparecen como “dirección (nombre de modelo)”.

Sugerencia

Cuando se conecta una cámara remota incompatible con la unidad, aparecerá “Unknown” en el nombre del modelo. En tal caso no estarán disponibles algunas funciones.

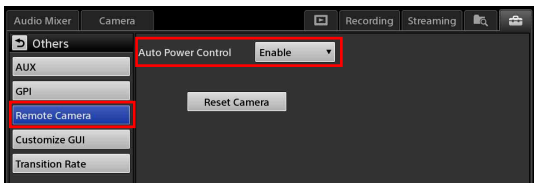
Vinculación del control de alimentación de la unidad y las cámaras remotas

Puede vincular el control de alimentación de la unidad (encendido/apagado) al control de alimentación de las cámaras remotas.

1 Visualice la pantalla [System Setup] en la pantalla secundaria y toque [Others].

2 Toque [Remote Camera] para visualizar la pantalla [Remote Camera].

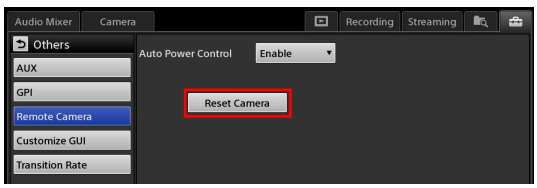
3 Para vincular el control de alimentación, seleccione [Enable] para [Auto Power Control].



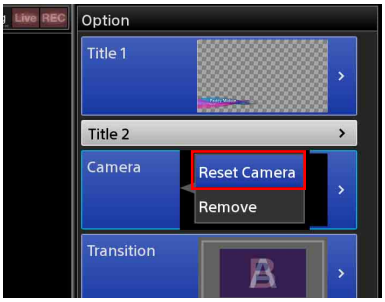
Restablecimiento de las cámaras remotas

Restablezca las cámaras remotas a la configuración predeterminada con los siguientes métodos cuando desee volver a conectar las cámaras remotas.

- **Toque [Reset Camera] en la pantalla [Remote Camera]**



- **Visualice el menú de contexto [Camera] en el menú [Option], y seleccione [Reset Camera]**



Cuando las cámaras se restablezcan, la conexión se restablecerá para todas las cámaras conectadas para control a distancia. Según el modelo de la cámara, las posiciones vertical y horizontal puede que vuelvan a las posiciones predeterminadas.

Configuración de los ajustes del sistema (menú [System Setup])

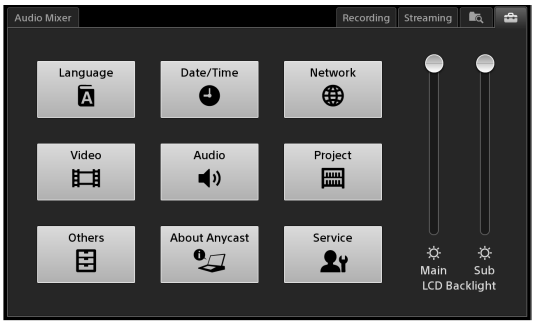
Puede configurar los siguientes ajustes del sistema en el menú [System Setup].

Pantalla	Descripción	Referencia
Language	Especifique el idioma que se visualizará en las diferentes pantallas y que se utilizará para la escritura de texto.	página 101
Date/Time	Configure el reloj interno de la unidad.	página 28
Network	Configure los ajustes de red de la unidad.	página 101
Video Setup	Configure los ajustes de entrada y salida de vídeo y los ajustes de la señal de vídeo.	página 103
Audio Setup	Configure los ajustes de entrada y salida de audio y establezca los ajustes.	página 105
Project	Guarde la configuración actual en el almacenamiento interno como un archivo. Aquí también se realiza el restablecimiento del proyecto de la unidad a la condición predeterminada.	página 98
Others	Configure ajustes como los de AUX, cámaras remotas, posiciones de visor [PGM] y [NEXT], y velocidades de transición.	página 107
About Anycast	Consulte la información de la versión de la unidad y realice las actualizaciones del software.	página 108
Service Log	Exporte los registros de servicio.	página 107

Las siguientes secciones ofrecen una explicación pantalla por pantalla de los ajustes en el menú [System Setup].

Visualización de la pantalla [System Setup]

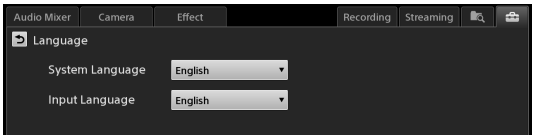
Toque la pestaña en la parte superior derecha de la pantalla secundaria para visualizar el menú [System Setup].



Cuando toque un botón, aparecerá la pantalla de ajustes correspondiente.

Pantalla [Language]

Especifique el idioma que se visualizará en las diferentes pantallas y que se utilizará para la escritura de texto.



[System Language]: seleccione el idioma que se visualizará en las pantallas.

[Input Language]: seleccione el idioma que se utilizará para la escritura de texto en Titler.

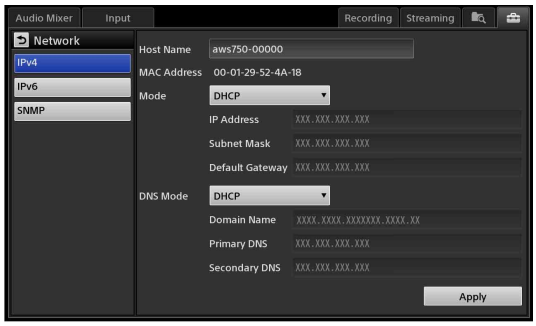
Pantalla [Network]

Configure los ajustes de la red de la unidad.
Estos ajustes son necesarios para conectar la unidad a una red y realizar operaciones como, por ejemplo, emisión de secuencias.
Los siguientes elementos están disponibles en la configuración de [Network].

Elemento	Descripción	Referencia
IPv4	Configure los ajustes para conexiones de red en un entorno IPv4.	página 102
IPv6	Configure los ajustes para conexiones de red en un entorno IPv6.	página 102
SNMP	Configure los ajustes de acceso de red cuando administre la unidad con SNMP.	página 102

[IPv4]

Configure la dirección IP y otros ajustes para el uso en entornos de red IPv4.
Toque [Apply] después de configurar todos los ajustes.



[Host Name]: introduzca hasta 64 caracteres alfanuméricos para el nombre de sistema principal.

[MAC Address]: muestra la dirección MAC de la unidad.

[Mode]: seleccione el modo para la dirección IP y otros ajustes.

- **[Off]:** no utilice IPv4.
- **[Manual]:** introduzca los ajustes manualmente. Cuando selecciona este modo, introduzca la dirección IP, la máscara de subred y la puerta de enlace predeterminada. Utilice puntos (.) como separadores cuando introduzca los ajustes.
- **[DHCP]:** configure automáticamente los ajustes mediante la información del servidor DHCP.

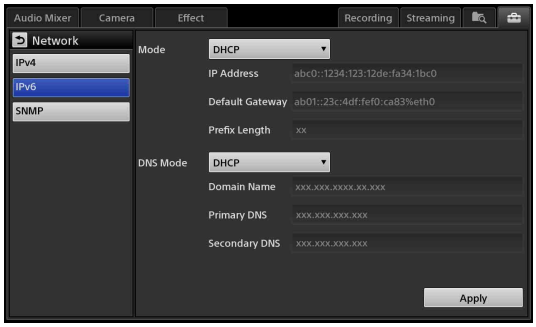
[DNS Mode]: especifique el modo DNS cuando [Mode] está ajustado en una opción diferente a [Off].

- **[Off]:** no utilice DNS.
- **[Manual]:** introduzca los ajustes manualmente. Cuando esto está seleccionado, introduzca hasta 253 caracteres alfanuméricos para el nombre del dominio, e introduzca el DNS principal y el DNS secundario. El método de entrada para el DNS principal y para el DNS secundario es idéntico al de la dirección IP.
- **[DHCP]:** configure automáticamente los ajustes mediante la información del servidor DHCP.

[Apply]: aplique la configuración.

[IPv6]

Configure la dirección IP y otros ajustes para el uso en entornos de red IPv6.
Toque [Apply] después de configurar todos los ajustes.



[Mode]: seleccione el modo para la dirección IP y otros ajustes.

- **[Off]:** no utilice IPv4.
- **[Manual]:** introduzca los ajustes manualmente. Cuando esto está seleccionado, introduzca la dirección IP, la puerta de enlace predeterminada y la longitud de prefijo.
- **[DHCP]:** configure automáticamente los ajustes mediante la información del servidor DHCP.
- **[Auto]:** configure los ajustes automáticamente.

[DNS Mode]: especifique el modo DNS cuando [Mode] está ajustado en una opción que no sea [Off].

- **[Off]:** no utilice DNS.
- **[Manual]:** introduzca los ajustes manualmente. Cuando esto está seleccionado, introduzca hasta 253 caracteres alfanuméricos para el nombre del dominio, e introduzca el DNS principal y el DNS secundario. El método de entrada para el DNS principal y para el DNS secundario es idéntico al de la dirección IP.
- **[DHCP]:** configure automáticamente los ajustes mediante la información del servidor DHCP.

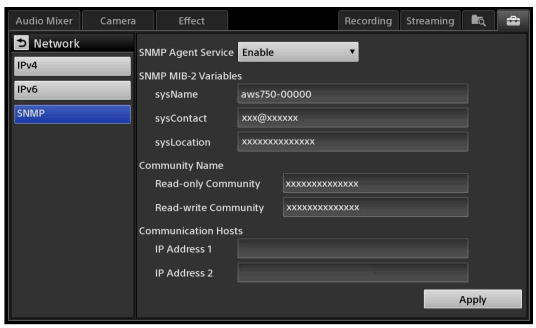
[Apply]: aplique la configuración.

Sugerencia

La configuración de [DNS Mode] para [IPv4] y [IPv6] está compartida, y los ajustes que se configuraron más tarde se habilitarán.

[SNMP]

Configure los ajustes necesarios para administrar la unidad con SNMP.
Toque [Apply] después de configurar todos los ajustes.



[SNMP Agent Service]: especifique si desea habilitar el servicio de agente SNMP.
- **[Disable]:** deshabilitar el servicio de agente SNMP.
- **[Enable]:** habilitar el servicio de agente SNMP. Cuando esto está seleccionado, configure también los elementos.

[SNMP MIB-2 Variables]: introduzca la información MIB-2.
- **[sysName]:** introduzca el nombre del sistema principal.
- **[sysContact]:** introduzca el nombre del administrador.
- **[sysLocation]:** introduzca la ubicación de la instalación de la unidad.

[Community Names]: especifique los nombres de la comunidad.
- **[Read-only Community]:** introduzca el nombre de la comunidad de solo lectura.
- **[Read-write Community]:** introduzca el nombre de la comunidad de lectura y escritura.

[Communication Hosts]: especifique la dirección IP del administrador de SNMP. Puede especificar hasta dos.
- **[IP Address 1] y [IP Address 2]:** introduzca la dirección IP o la dirección de red. Utilice puntos (.) como separadores cuando introduzca los ajustes.

[Apply]: aplique la configuración.

Sugerencia

Si se requiere más información, póngase en contacto con su representante local de Sony.

Pantalla [Video Setup]

Configure los ajustes de salida y entrada de vídeo y los ajustes de señal de vídeo.
Los siguientes elementos están disponibles en la configuración de [Video Setup].

Elemento	Descripción	Referencia
Input	Configure los ajustes relacionados con las entradas de vídeo.	página 103
System	Configure los ajustes relacionados con las señales de vídeo de todo el sistema.	página 28 página 104
Output	Configure los ajustes relacionados con las salidas de vídeo.	página 104
System Time Code	Configure el código de tiempo del sistema.	página 105

[Input]

Configure los ajustes relacionados con las entradas de vídeo.
Configure cada ajuste una vez seleccionado el conector de entrada de vídeo.

[Input 1] a [Input 6]: seleccione la entrada de vídeo.

[Name]: introduzca hasta 20 caracteres alfanuméricos para el nombre de entrada de vídeo.
El nombre que se configure aquí aparecerá en diferentes listas en la pantalla principal.

[Connector]: para [Input 1] a [Input 4], seleccione el conector de entrada de vídeo que se asignará a cada número de entrada de vídeo.
- **Para [Input 1] y [Input 3]:** seleccione [SDI] o [Composite].
- **Para [Input 2] y [Input 4]:** seleccione [RGB] o [HDMI].

Sugerencia

[Input 5] y [Input 6] se establecen en SDI.

[SD Input Aspect]: seleccione la relación de aspecto de las señales de entrada SD.
- **[4:3 (Center)]:** centre la relación de aspecto de 4:3 (es decir, ajustada a la parte superior e inferior de la pantalla con barras negras a la derecha y a la izquierda).

- **[16:9 (Wide Zoom)]:** amplíe la relación de aspecto a 16:9 (es decir, ajustada a la parte izquierda y derecha de la pantalla).

[Video Format]: seleccione un formato de señal que se asignará a cada conector de entrada de vídeo.

Sugerencia

Cuando [Auto] se selecciona para RGB o HDMI, la señal óptima se determina entre la unidad y el dispositivo de fuente de entrada, y el vídeo se visualizará a esa resolución.

[Embedded Audio]: especifique los canales de entrada del audio incrustado que se utilizarán.
- **[1/2Ch]:** utilice el canal 1 y 2 para el audio incrustado.
- **[3/4Ch]:** utilice el canal 3 y 4 para el audio incrustado.

Sugerencia

Según el conector de entrada de vídeo, puede que algunas opciones no estén disponibles.
- Para HDMI, el ajuste se establece en [1/2Ch].
- Para compuesto y RGB, esta configuración se deshabilita debido a la falta de audio incrustado.

[Remote Control]: configure los ajustes de control para las cámaras remotas.
- **[Off]:** deshabilite el control a distancia.
- **[VISCA 1] a [VISCA 7]:** seleccione la dirección de la cámara remota que se desea controlar.

Para obtener más información acerca de la configuración de cámaras remotas, consulte "Configuración y conexiones de las cámaras remotas" (página 99).

Sugerencia

Cuando se conecta una cámara remota incompatible con la unidad, aparecerá "Unknown" en el nombre del modelo. En tal caso no estarán disponibles algunas funciones.

[Tracking]: seleccione si desea habilitar la función de seguimiento en una cámara remota. La función de seguimiento solamente se habilitará en la última cámara en la que se configuró.
- **[On]:** permite habilitar la función de seguimiento.
- **[Off]:** permite deshabilitar la función de seguimiento.

Para obtener más información acerca del seguimiento, consulte "Seguimiento de objetos (función de seguimiento)" (página 72).

[System]

Configure los ajustes relacionados con las señales de vídeo de todo el sistema.

[System Format]: seleccione el formato de la señal de vídeo con el que trabajará la unidad (p.ej., formato de sistema). Si se cambia el formato del sistema, la unidad se apagará.

Sugerencias

- La configuración [60i] es equivalente a "59,94i".
- Una vez que se inicie la unidad se aplicarán los cambios del formato de sistema.

[HDCP Handling]: especifique qué desea hacer con las fuentes de entrada HDMI protegidas por HDCP. Este ajuste solo se aplica a la Entrada 4.
- **[Off]:** las fuentes protegidas por HDCP no se procesan. Las fuentes de entrada HDMI protegidas por HDCP se tratarán como señales en negro sin audio.
- **[On]:** las fuentes protegidas por HDCP se procesarán sin modificar la protección.

Notas

- Cuando esta opción está ajustada en [On], se aplican las siguientes limitaciones.
  - No se pueden emitir señales que no sean HDMI. En su lugar, aparece una pantalla monocromática gris.
  - Las funciones [Recording] y [Streaming] no se pueden utilizar. Además, el ajuste [HDCP Handling] no se puede configurar mientras la grabación o la emisión de secuencias están en progreso.
- Las fuentes protegidas por HDCP y recibidas en la Entrada 2 se tratarán como señales en negro sin audio, independientemente de este ajuste.
- Para obtener más información acerca de si su AWS-750 unidad admite el ajuste [HDCP Handling], consulte*"Procesamiento de HDCP" (página 117)* para "Conectores HDMI (entrada HDMI) 2 y 4" en "Especificaciones".

[Output]

Configure los ajustes relacionados con las salidas de vídeo.
Configure cada ajuste una vez seleccionado el conector de salida de vídeo.

Nota

Cuando [HDCP Handling] está ajustado en [On] en [System], no se pueden emitir señales que no sean HDMI.

Conector de salida de vídeo: seleccione el conector de salida de vídeo que desea configurar. Cuando seleccione un conector de salida de vídeo, se mostrarán los valores actuales para cada elemento.

[Video Source]: seleccione [PGM] o [AUX] para la salida de vídeo del conector de salida de vídeo seleccionado. Las señales de vídeo que se pueden seleccionar pueden variar según el conector de salida.

- **Para [SDI PGM]:** el ajuste se establece en [PGM].
- **Para [RGB], [SDI] y [HDMI]:** seleccione [PGM] o [AUX].

[Audio Source]: seleccione [PGM] o [MIX] para la salida de señal de audio incrustado del conector de salida de vídeo seleccionado. Las señales de audio incrustadas que se pueden seleccionar pueden variar según el conector de salida.

- **Para [SDI PGM]:** el ajuste se establece en [PGM].
- **Para [HDMI] y [SDI]:** seleccione [PGM] o [MIX].

[Video Format]: seleccione un formato de señal que se asignará a cada conector de salida de vídeo.

Sugerencia

Cuando [Auto] está seleccionado para RGB o HDMI, la unidad y el dispositivo de destino de salida están vinculados y se emite la señal óptima, y el vídeo se visualizará a la resolución de esa señal.

[SD Output Aspect]: seleccione la relación de aspecto de las señales de salida SD del conector SDI PGM.

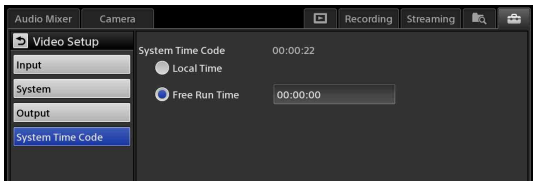
- **[Letter Box]:** salida con barras negras en la parte superior e inferior de la pantalla.

- **[Squeeze]:** salida con la relación de aspecto reducida a 4:3.

- **[Edge Crop]:** salida con los lados izquierdo y derecho recortados.

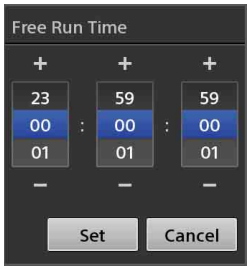
[System Time Code]

Configure el código de tiempo del sistema.
El código de tiempo del sistema configurado aquí solamente se incrusta en la salida HD-SDI (solo PGM y PGM/AUX). También se puede utilizar para las horas de grabación de la función [Recording].



[System Time Code]: seleccione la hora que se utilizará como código de tiempo del sistema.

- **[Local Time]:** seleccione esta opción para utilizar la hora especificada en el menú [System Setup] > [Date/Time] como código de tiempo del sistema.
- **[Free Run Time]:** preestablezca una hora diferente a la de [Local Time]. Cuando esta opción está seleccionada, toque el valor de ajuste para visualizar el cuadro de diálogo [Free Run Time] y, a continuación, preestablezca la hora.



Pantalla [Audio Setup]

Configure los ajustes de salida y entrada de audio y los ajustes de la configuración.
Los siguientes elementos están disponibles en la configuración de [Audio Setup].

Elemento	Descripción	Referencia
Input Channel Assign	Asigne señales de audio a los atenuadores de canal.	página 106

Elemento	Descripción	Referencia
MIC/LINE	Configure los niveles de mic/line.	página 106
Output	Ajuste los retrasos de PGM OUT y MIX OUT.	página 106
OSC (Oscillator)	Configure los ajustes del oscilador.	página 106

[Input Channel Assign]

Asigne señales de audio a los atenuadores de canal.
Configure cada ajuste después de seleccionar un canal.

[Name]: cambie el nombre de los canales del 1 al 4. Introduzca hasta 6 caracteres alfanuméricos para el nombre del canal.

[Input (L)] y [Input (R)]: seleccione las señales de entrada que se asignarán a L y R del canal.

- **[MIC/LINE 1] a [MIC/LINE 4]:** asigne las señales de los conectores MIC/LINE IN del 1 al 4
- **[LINE 5] y [LINE 6]:**asigne las señales de los conectores LINE IN 5 y 6.
- **[HDMI 2] y [HDMI 4]:** asigne las señales de los conectores HDMI 2 y 4.
- **[SDI 1], [SDI 3], [SDI 5] y [SDI 6]:** asigne las señales de los conectores SDI 1, 3, 5 y 6.

Sugerencias

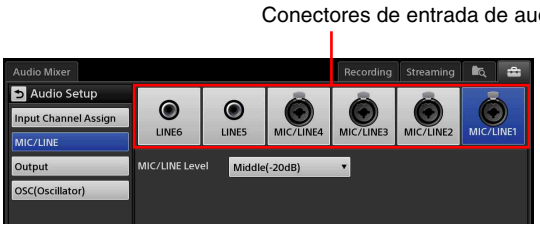
- Este ajuste se deshabilita cuando [RGB] se utiliza para los conectores HDMI 2 y 4, y [Composite] se utiliza para los conectores SDI 1 y 3 en la configuración de pantalla [Video Setup] > [Input].
- Para las fuentes de audio incrustado de HDMI y SDI, cuando audio se selecciona para el canal L o para el canal R, el audio para el otro canal en el par se selecciona automáticamente.

[PGM OUT]: seleccione esta casilla de verificación cuando desee enviar el audio de los atenuadores del canal del 1 al 5 a PGM OUT.

[MIX OUT]: seleccione esta casilla de verificación cuando desee enviar el audio de los atenuadores del canal del 1 al 5 a MIX OUT.

[MIC/LINE]

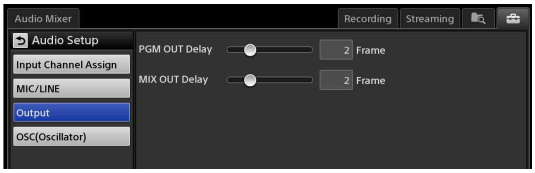
Ajuste los niveles de mic/line cuando la señal de audio de entrada sea demasiado grande o pequeña.
Configure los niveles de mic/line después de seleccionar un conector de entrada de audio.



[MIC/LINE Level]: seleccione [High (+4dB)], [Middle (-20dB)] o [Low (-44dB)] cuando utilice el nivel de base del dispositivo de entrada como referencia.
Los niveles de mic/line solo pueden configurarse para [MIC/LINE 1] a [MIC/LINE 4].

[Output]

Ajuste los retrasos de PGM OUT y MIX OUT para que el audio y el vídeo coincidan.

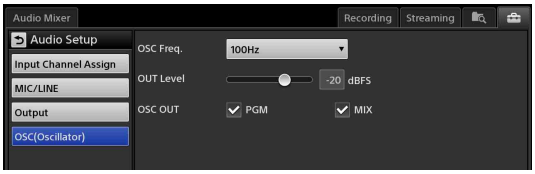


[PGM Delay]: ajuste el tiempo de retraso de PGM OUT.
Arrastre el deslizador y ajuste el tiempo de retraso en un rango de 0 a 7,5 fotogramas (incrementos de 0,25).

[MIX Delay]: ajuste el tiempo de retraso de MIX OUT.
Arrastre el deslizador y ajuste el tiempo de retraso en un rango de 0 a 7,5 fotogramas (incrementos de 0,25).

[OSC (Oscillator)]

Configure los ajustes para enviar las señales de oscilador que se utilizarán para los ajustes.



[OSC Freq.]: seleccione la frecuencia del oscilador.
Seleccione [Off] (deshabilitar oscilador), [100Hz], [1kHz] o [10kHz].

[OUT Level]: ajuste el nivel de salida de la señal del oscilador.
Arrastre el deslizador para ajustar en un rango de $-\infty$ a 0 dBFS.

[OSC OUT]: seleccione la casilla de verificación del destino de salida de la señal del oscilador.

Pantalla [Others]

Configure ajustes como los de AUX, cámaras remotas, posiciones de visor [PGM] y [NEXT], y velocidades de transición.
Los siguientes elementos están disponibles en la configuración de [Others].

Elemento	Descripción	Referencia
AUX	Configure esta opción si es necesario a la hora de emitir AUX.	página 76
GPI	Configure los ajustes para utilizar la salida GPI para encender las luces indicadores en las cámaras que se están utilizando para la salida PGM y en las cámaras seleccionadas para la salida NEXT.	página 56
Remote Camera	Configure esta opción para controlar de forma remota cámaras compatibles con VISCA.	página 99
Customize GUI	Alterne las posiciones de visualización del visor [PGM] y el visor [NEXT] y especifique si desea visualizar o no indicadores en la lista [Input].	página 107
Transition Rate	Configure las opciones que se pueden seleccionar para la velocidad de transición en la pantalla principal.	página 107

[Customize GUI]

Alterne las posiciones de visualización del visor [PGM] y el visor [NEXT] y especifique si desea visualizar o no indicadores en la lista [Input].

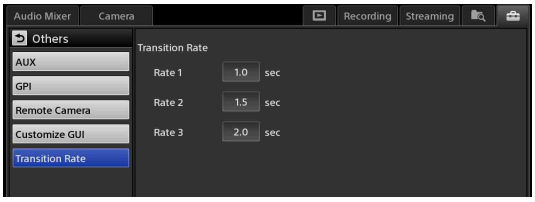
[PGM Viewer Position]: seleccione si desea visualizar o no el visor [PGM] en la posición superior o inferior.
- **[Upper]:** visualice el visor [PGM] en la posición superior.
- **[Lower]:** visualice el visor [PGM] en la posición inferior.

[Tally]: especifique si desea visualizar o no indicadores para las fuentes en la lista [Input].
- **[Off]:** deshabilite la visualización.
- **[On]:** habilite la visualización.

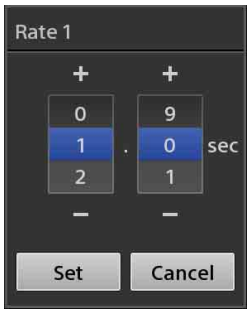
Para obtener más información acerca de los indicadores, consulte "Uso de la función de indicador GUI" (página 56).

[Transition Rate]

Configure las opciones que se pueden seleccionar para la velocidad de transición en la pantalla principal.

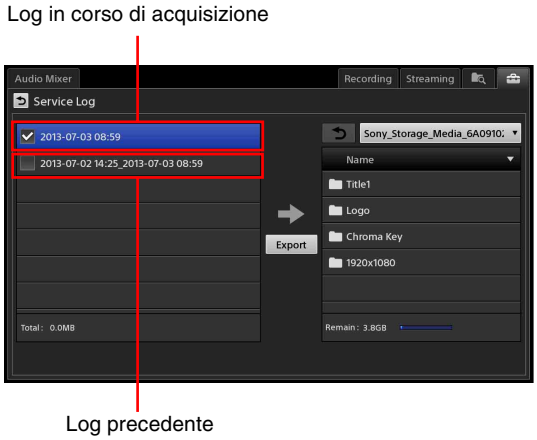


[Rate 1] a [Rate 3]: configure las tres opciones que se pueden seleccionar que aparecerán en la lista desplegable.
Toque cada valor de ajuste para visualizar el cuadro de diálogo, configure la velocidad de transición en un rango de 0,0 a 4,9 segundos y, a continuación, toque [Set].



Pantalla [Service Log]

Exporte registros de servicio.
Aparecerá una lista de archivos de registro en el área de la izquierda.
I nomi dei file di log in corso di acquisizione indicano la data e l'ora di inizio acquisizione, mentre i nomi dei file di log precedenti indicano le date e ore di inizio e fine acquisizione.



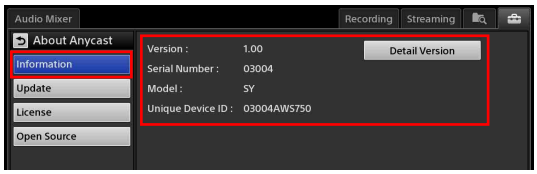
El procedimiento de exportación es idéntico al de File Manager. Para obtener más información, consulte "Exportación de archivos" (página 96).

Actualizaciones de software

Consulte la información de la versión de la unidad y realice las actualizaciones del software.

Visualización de la información de la versión

Puede ver la versión del sistema, el número de serie y el ID exclusivo de la unidad en el menú [System Setup] > [About Anycast] > [Information].
Puede ver la información detallada de la versión si pulsa [Detail Version].



Actualización del software

Puede encontrar información acerca de las actualizaciones de la versión el portal web de cada proveedor.
También puede acceder a la información en la siguiente URL.
http://www.sony.net/

Notas

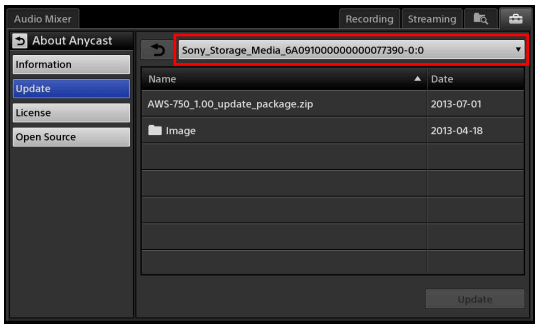
- El procedimiento de actualización no puede cancelarse una vez que se ha iniciado.
- Una vez completada la actualización, la unidad se apagará automáticamente. Realice las actualizaciones cuando no sea un problema que la unidad se apague.

1 Guarde el paquete de actualización en una unidad externa y, a continuación, conecte la unidad a un puerto USB en el lado derecho de la unidad.

2 Visualice la pantalla [About Anycast] del menú [System Setup], y toque [Update] en el menú que aparece a la izquierda.

Aparece la pantalla [Update].

3 Seleccione la unidad externa donde está almacenado el paquete de actualización.

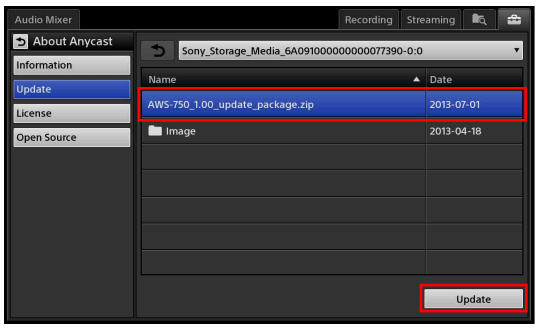


Cuando se selecciona la unidad externa, se muestran los archivos almacenados en esa unidad.

Sugerencia

Si cambia el nombre del paquete de actualización, este no aparecerá en la lista.

4 Seleccione el archivo y toque [Update].



Aparecen la versión instalada actualmente y la versión del paquete de actualización.

5 Compruebe las versiones y toque [Yes] cuando esté listo para instalar.

Se inicia la instalación.
Una vez completada la instalación, aparece un mensaje.

6 Toque [OK].

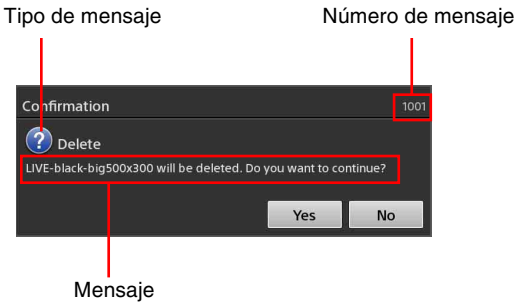
La unidad se apaga.

7 Extraiga la unidad externa.

Solución de problemas

Mensajes

Durante el funcionamiento de la unidad, aparecerán mensajes si se produce algún problema. Lea los mensajes y siga sus instrucciones. Si el problema continúa, anote el número del mensaje que se muestra y póngase en contacto con su representante local de Sony.

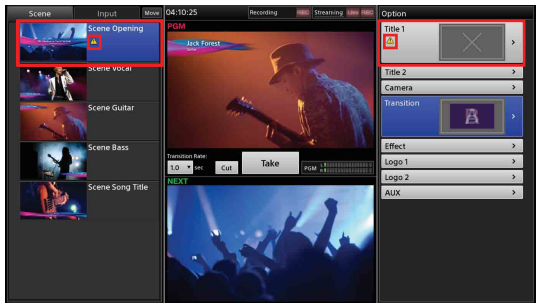


Existen los siguientes tipos de mensaje.

- **(Información):** notificaciones
- **(Comprobación):** mensajes que solicitan comprobación
- **(Advertencia):** advertencias que indican que se puede producir un error si se realiza una operación
- **(Error):** advertencias que indican errores graves, como inestabilidad para continuar operaciones o errores de funcionamiento

Visualización del icono ⚠ en listas

Esta marca de advertencia ⚠ aparece si existe un problema con materiales en la lista [Scene] o en el menú [Option].
Compruebe el estado en el menú [Option] y realice la operación adecuada.



Sugerencia

Los botones “File Not Found” de cada lista se eliminarán de las listas cuando vuelva a iniciarse la unidad.

Problemas y soluciones

Compruebe lo siguiente antes de solicitar una reparación. Si el problema continúa, póngase en contacto con su representante local de Sony.

Síntoma	Posible causa	Solución
La unidad no se enciende o inicia correctamente.	Se está suministrando una sobrecorriente a un dispositivo conectado mediante USB.	Desconecte el dispositivo conectado mediante USB. Además, desconecte temporalmente el cable de alimentación de CA del adaptador de CA de la toma de corriente. *Para obtener más información, consulte “Puertos USB” (página 15).*

Síntoma	Posible causa	Solución
Los vídeos no aparecen en las listas.	El dispositivo conectado no está encendido.	Reinicie el dispositivo.
	Los cables no están bien conectados.	Conecte los cables correctamente.
	Las señales de entrada de vídeo no están asignadas correctamente.	Asigne las señales de entrada de vídeo correctamente. *Para obtener más información, consulte "[Input]" (página 103).*
La pestaña que desea utilizar no aparece en la pantalla secundaria.	La lista adecuada no se abre.	Visualice la lista de la opción deseada en el menú [Option]. *Para obtener más información, consulte "Pantalla secundaria" (página 41).*
	El menú [Option] se abre.	
Los títulos no están insertados correctamente.	El archivo de imagen que incluye un canal alfa no se creó correctamente.	Vuelva a crear el archivo de imagen con el canal alfa y asegúrese de hacerlo correctamente.
	Los ajustes no se han realizado correctamente.	Realice los ajustes en la pantalla [Title 1] o [Title 2] de la pantalla secundaria. *Para obtener más información, consulte "Para ajustar al apariencia de los compuestos" (página 49).*
El audio no se emite por los auriculares ni por los altavoces. (El medidor del nivel de audio no se mueve.)	El dispositivo conectado no está encendido.	Encienda el dispositivo.
	Los cables no están bien conectados.	Conecte los cables correctamente.
	Las señales de entrada de audio no están asignadas correctamente.	Asigne las señales de entrada de audio correctamente. *Para obtener más información, consulte "[Input Channel Assign]" (página 106).*
	El botón [CH On] está desactivado.	Habilite (p. ej., encienda) el botón [CH On]. *Para obtener más información, consulte "Paso 5: Mezcla de audio" (página 34).*
	El atenuador del canal se ha bajado.	Suba el atenuador del canal. *Para obtener más información, consulte "Paso 5: Mezcla de audio" (página 34).*
	El atenuador PGM OUT se ha bajado.	Suba el atenuador PGM OUT. *Para obtener más información, consulte "Paso 5: Mezcla de audio" (página 34).*
El audio no es el esperado. El audio PGM (o MIX) no se oye.	El destino de monitorización es incorrecto.	Toque [PGM] (o [MIX]) en la parte inferior del medidor del nivel de audio para cambiar al audio que desee monitorizar. *Para obtener más información, consulte "Conmutación del audio monitorizado" (página 80).*
	La configuración de salida es incorrecta.	Seleccione las casillas de verificación [PGM OUT] y [MIX OUT] en [System Setup] > [Audio Setup] > [Input Channel Assign]. *Para obtener más información, consulte "[Input Channel Assign]" (en la página 106).*
	La velocidad en baudios de la cámara conectada no es correcta.	Ajuste la velocidad en baudios de la cámara conectada en 38 400 bps. *Para obtener más información, consulte al manual de instrucciones de la cámara.*
El audio no se emite por los auriculares ni por los altavoces. (El medidor del nivel de audio se mueve.)	El nivel de salida de monitor es bajo.	Suba el nivel mediante el ajuste [Monitor Level]. *Para obtener más información, consulte "Ajuste del nivel de audio para monitorizar" (en la página 35).*

Síntoma	Posible causa	Solución
El audio no se emite por los altavoces internos.	Hay un dispositivo conectado al conector de salida del monitor.	Cuando la clavija HEADPHONES se está utilizando, la salida de audio de los altavoces internos se desactiva. Desconecte el dispositivo.
Las cámaras no se pueden controlar.	No se ha realizado el registro de control a distancia.	Configure los ajustes que habilitan el control a distancia. *Para obtener más información, consulte "Configuración y conexiones de las cámaras remotas" (página 99).*
	El cable de conexión está defectuoso.	Compruebe que los cables que se conectaron correctamente se están utilizando. *Para obtener más información, consulte "Asignación de los contactos del conector" (página 120).*
	La velocidad en baudios de la cámara conectada no es correcta.	Ajuste la velocidad en baudios de la cámara conectada en 38 400 bps. *Para obtener más información, consulte al manual de instrucciones de la cámara.*
Los botones de control de la pestaña [Camera] no se pueden habilitar.	El seguimiento está en progreso en el modo de seguimiento.	Detenga el seguimiento. *Para obtener más información, consulte "Detención del seguimiento" (página 75) en la sección "Uso del modo de seguimiento".*
Una cámara funcionando en modo de seguimiento apunta de repente hacia arriba o hacia abajo durante el seguimiento.	No se han configurado los ajustes [Pan/Tilt Limit] en la cámara.	Configure los ajustes [Pan/Tilt Limit]. Haciendo esto, puede evitar que el objetivo quede fuera de vista durante el seguimiento. *Para obtener más información, consulte "Configuración de los ajustes de seguimiento" (página 73).*
El intervalo de movimiento de la cámara es reducido durante el control de la cámara (panorámica vertical/horizontal).	Se han configurado los ajustes [Pan/Tilt Limit] en la cámara.	Restaure [Pan/Tilt Limit Setting] en la pantalla [Tracking Settings], o utilice el mando a distancia de la cámara para deshabilitar los ajustes [Pan/Tilt Limit]. *Para obtener más información sobre la pantalla [Tracking Settings], consulte "Configuración de los ajustes de seguimiento" (página 73).*
Las imágenes de la cámara se visualizan al revés.	La configuración de la cámara está al revés.	Compruebe la configuración de giro de imagen vertical en la cámara. *Para obtener más información, consulte al manual de instrucciones de la cámara.*
Las direcciones izquierda, derecha, arriba y abajo están invertidas durante el control de cámara.	Los ajustes [Pan Reverse] y [Tilt Reverse] en la pantalla [Camera Settings] no están configurados correctamente.	Configure los ajustes [Pan Reverse] y [Tilt Reverse] en la pantalla [Camera Settings]. *Para obtener más información, consulte "Configuración de los ajustes de la cámara" (página 53).*
El ajuste [Pan Reverse] o [Tilt Reverse] se desactiva durante el inicio o la recuperación de ajustes predeterminados, incluso después de activarlo.	La cámara no admite el ajuste [Pan Reverse] o [Tilt Reverse].	Los ajustes [Pan Reverse] y [Tilt Reverse] no se pueden configurar en las cámaras SRG-300H, EVI-H100V o EVI-H100S.
No se puede introducir texto Español en Titler.	[Input Language] en el menú [System Setup] no está ajustado en [Español].	Ajuste [Input Language] en el menú [System Setup] en [Español]. *Para obtener más información consulte "[Input Language]" en "[Language]" (página 101).*
Deseo restablecer la configuración predeterminada de fábrica.	-	Póngase en contacto con su representante local de Sony.
La configuración de fecha y hora cambia cuando la unidad se reinicia.	Si se muestra una hora y fecha incorrectas puede ser que la batería interna sea baja.	Póngase en contacto con su representante local de Sony.

Síntoma	Posible causa	Solución
Las pantallas táctiles no responden a los toques.	Si sta toccando uno schermo non correlato all'operazione corrente.	Non toccare lo schermo non correlato all'operazione corrente.

Mantenimiento

Elimine el polvo de los orificios de ventilación una vez al mes o siempre que sea necesario.

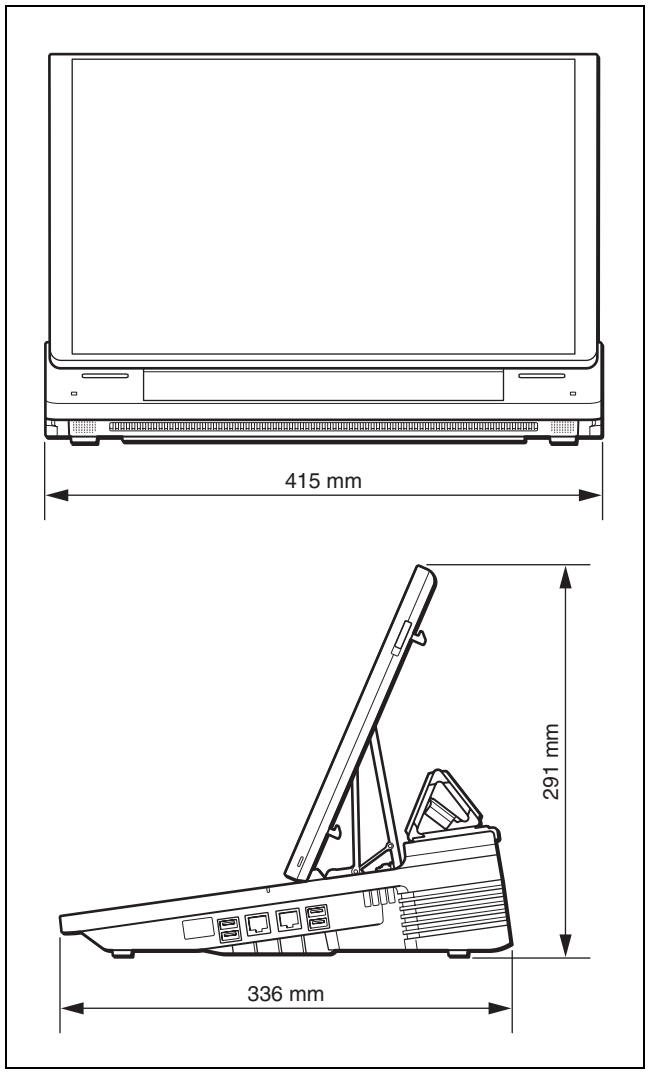
Especificaciones

Unidad principal

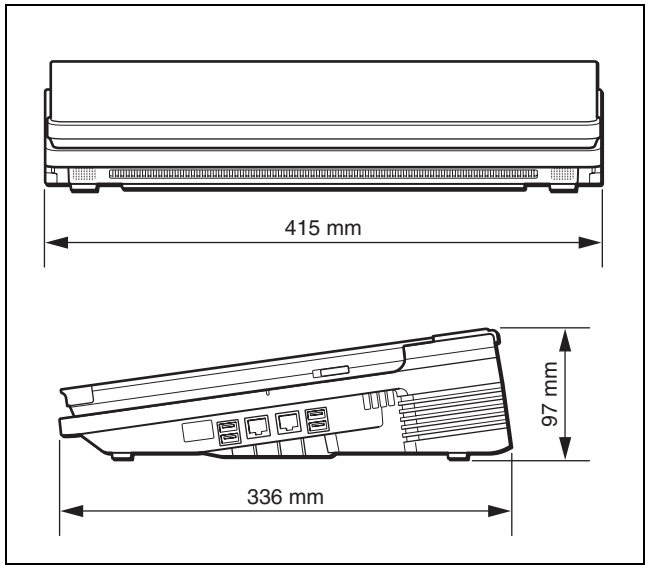
General

Requisitos de potencia
19,5 V de CC; 9,2 A
Adaptador de CA
Tensión de funcionamiento: 100-240 V de CA; 2,5 A; 50-60 Hz
Consumo energético
160 W
Temperatura de funcionamiento
De 5 °C a 35 °C
Dimensiones 415 mm × 97 mm × 336 mm (An. × Al. × P.)
Masa Aprox. 6,5 kg

Display principale aperto



Display principale chiuso



Señales de vídeo

ENTRADAS DE VÍDEO

HD/SD SDI — Tipo BNC (4)
SMPTE-292M, SMPTE-259M-C
Compuesto — Conector de audio (2)
RGB — Tipo D-Sub de 15 contactos (2) (Hembra)
HDMI — HDMI (Tipo A) (2)

SALIDAS DE VÍDEO

HD/SD SDI — Tipo BNC (2)
SMPTE-292M, SMPTE-259M-C
HD SDI — Tipo BNC (1)
SMPTE-292M
RGB — Tipo D-Sub de 15 contactos (1) (Hembra)
HDMI — HDMI (Tipo A) (1)
REF OUT — Tipo BNC (1)
Señal analógica de crominancia en negro
NTSC: 0,286 Vp-p, 75 Ω, sincronización negativa
PAL: 0,3 Vp-p, 75 Ω, sincronización negativa

Señales de audio

ENTRADAS DE AUDIO

Entradas analógicas 1-4
Tipo combinación XLR/TRS (4)
Nivel de referencia: +4 dBu, –20 dBu, –44 dBu
Impedancia de entrada: 3,3 kΩ o más
Potencia del micrófono: +48 V Encendido/Apagado
Entradas analógicas 5-6
Conector de audio (2)
Nivel de entrada de referencia: –10 dBu
Impedancia de entrada: 10 kΩ o más

SALIDAS DE AUDIO

PGM OUT — TRS para teléfono (2)
Nivel de referencia: +4 dBu (carga de 10 kΩ)
Nivel de salida máximo: +24 dBu
Impedancia de salida: 150 Ω
MIX OUT — Conector de audio (2)
Nivel de referencia: –10 dBu (carga de 10 kΩ)
Nivel de salida máximo: +10 dBu
Impedancia de salida: 470 Ω
HEADPHONES
Tipo conector de audio estéreo de 1/4" (1)
Potencia máxima: 35 mW × 2
Impedancia: 47 Ω
Altavoz — Altavoz integrado de 1 W (2)
Tamaño: 20 mm de diámetro

Otras interfaces

LAN — Tipo RJ45 (2)
100 base-TX, 1000 base-T
Esta versión no es compatible con LAN2.
USB — USB Tipo A (4)
SuperSpeed USB (USB3.0)
Capacidad de salida de corriente máxima de hasta 1200 mA (total para cuatro puertos)
GPI — Conector en línea de 9 contactos
Entrada (4): Nivel TTL (VIH = 2,4 V, VIL = 0,8 V)
Esta versión no es compatible con las entradas GPI.
Salida (4): Open-collector
Ic = 5 mA (normalm.), V_{CEO} = 45 V (máx.)
VISCA — Conector en línea de 5 contactos (1)
Equivalente a RS-422
Compatible con los comandos de la cámara VISCA de Sony.
Velocidad en baudios: 38400 bps
LCD — Pantalla principal: LCD de alto brillo de 15,6" con una resolución de 1920 × 1080 y 60 Hz, sensor de capacitancia
Pantalla secundaria: LCD de alto brillo de 10,6" con una resolución de 1280 × 768 y 60 Hz, sensor de capacitancia

Accesorios suministrados

Antes de utilizar esta unidad (1)
Adaptador de CA (1)
VGP-AC19V56
Películas protectoras antideslumbramiento
373 mm × 238 mm (1)
266 mm × 156 mm (1)
Cubierta del panel extraíble (1)
Conector — Phoenix Contact de 5 contactos (1) (macho)
Phoenix Contact de 9 contactos (1) (macho)

Accesorios opcionales

Cable de alimentación de CA (para EE. UU. y Canadá)
125 V; 10 A; 2,4 m
Número de referencia: 1-551-812-31

Cable de alimentación de CA (para Europa)
250 V; 10 A; 2,5 m
Número de referencia: 1-782-929-12

Cable de alimentación de CA (para China)
250 V; 10 A,; 1,83 m
Número de referencia: 1-830-860-11

El diseño y las especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso.

Para los clientes de Europa

ATENCIÓN

Los campos electromagnéticos a frecuencias específicas podrán influir en la imagen y el sonido de esta unidad.

Notas

- Haga siempre un ensayo de grabación y verifique que se grabó bien.
  SONY NO SE HACE RESPONSIBLE POR DAÑOS DE NINGÚN TIPO, INCLUYENDO PERO NO LIMITADO A LA COMPENSACIÓN O PAGO POR FALLO EN HACER CUALQUIER TIPO DE CONTENIDO DE GRABACIÓN POR MEDIO DE ESTA UNIDAD O SU SOPORTE DE GRABACIÓN, SISTEMAS DE MEMORIA EXTERNA O CUALQUIER OTRO SOPORTE O SISTEMAS DE MEMORIA.
- Verifique siempre que esta unidad funciona correctamente antes de utilizarlo. SONY NO SE HACE RESPONSIBLE POR DAÑOS DE NINGÚN TIPO, INCLUYENDO PERO NO LIMITADO A LA COMPENSACIÓN O PAGO POR LA PÉRDIDA DE GANANCIAS PRESENTES O FUTURAS DEBIDO AL FALLO DE ESTA UNIDAD, YA SEA DURANTE LA VIGENCIA DE LA GARANTÍA O DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA NI POR CUALQUIER OTRA RAZÓN.

Rendimiento

Rendimiento de las señales de vídeo

Procesamiento de vídeo	10 bits, 422, 1920 × 1080 59,94/50i
Frecuencia de la subportadora REF OUT	Menos de 50 ppm

Rendimiento de las señales de audio

Frecuencia de muestreo	48 kHz
Cuantificación	24 bits (A/D, D/A) 40 bits (DSP)
Respuesta en frecuencia (MIC/LINE)	De 20 Hz a 20 kHz, de +0,5 dB a –2 dB
THD (MIC/LINE –20 dBu 1 kHz)	0,25% o menos
Rango dinámico	94 dB o más

Funciones

Conmutación de vídeo

Configuración	Entrada: 6 entradas primarias de vídeo + contenido interno 1 M/E + 4 llaves de croma (2 × PinP, 2 × título) + 2 logotipos Salida: PGM OUTPUT, PGM/AUX OUTPUT
Efecto de vídeo	Transición: Mezcla, cortinilla (4 modelos) PinP: Único (2 modelos), doble (9 modelos) Croma Key: Estándar, Croma Key + PinP
Fuente de Key	Título: Señales de entrada o imagen fija interna (hasta 1920 × 1080) Logotipo: Imagen fija interna (320 × 320)
Tipo de Key	Título: Key de luminancia/canal alfa Logotipo: Canal alfa
Contenido interno	Negro, barra de color (7 tipos de barra no estándar), archivos importados
Controlador externo	Teclado USB (tipo US 101, 104 teclas)

Mezclador de audio

Configuración	Entrada: 6 entradas de audio monoaurales/6 entradas de audio estéreo incorporadas Mezcla: 5 mezclas estéreo Salida: PGM (estéreo) / MIX (estéreo)
Control de entrada	Ajuste de entrada: De –15 dB a +15 dB Filtro: Corte alto 8 kHz, Corte bajo 100 Hz (12 dB/Oct) EQ: Ecualizador de 3 bandas Limitador: 100:1 Compresor: 2:1 Paneo: 31 posiciones
Oscilador	100 Hz, 1 kHz, 10 kHz
Audio incrustado	Entrada desde SDI y HDMI: 2 canales Salida hacia SDI y HDMI: 2 canales PCM lineal

Control de cámaras

Protocolo de control	VISCA
Cámaras recomendadas	BRC-Z330, BRC-Z700, BRC-H700, BRC-H900, SRG-300H, EVI-H100S, EVI-H100V
Número máx. de cámara controladas	6 cámaras
Memoria de ajustes predeterminados	Memoria: 16 Elementos: Panorámica horizontal, panorámica vertical, zoom, enfoque y diafragma

Titler

Fuentes preinstaladas	17 fuentes incluidas SST Medium, DFHei-W5-A, SST Japanese Pro Regular y YDGothic 100 Pro
Plantilla preinstalada	Más de 100 modelos
Importar formato de fuente	Fuentes vectoriales (.ttf, pfb, otf)
Idioma de entrada	10 idiomas Alemán, chino (simplificado), chino (tradicional), coreano, español, francés, inglés, italiano, japonés, portugués.
Editor de método de entrada	Pin Yin (chino simplificado) Changjie (chino tradicional) Roman input (japonés) Jamo input (coreano)

Media Player

Archivos reproducibles	Un archivo de imagen fija o un archivo de película
Capacidad de datos de aplicación	192 GB

Formatos de entrada compatibles

Sugerencia

Puede seleccionar unos de los siguientes dos métodos de salida para las señales de entrada SD, en función del ajuste de [System Setup] > [Video Setup] > [Input] > [SD Input Aspect].

4:3 (Center)

16:9 (Wide Zoom)

Conectores HD/SD SDI (entrada SDI) 1, 3, 5 y 6

Vídeo

HD/SD	Resolución	Frecuencia/ip
HD	Cuando el formato del sistema es 1080 50i	
	1920 × 1080	50i
	Cuando el formato del sistema es 1080 60i	
	1920 × 1080	59.94i
SD	Cuando el formato del sistema es 1080 50i	
	720 × 576 (D1 625)	50i
	Cuando el formato del sistema es 1080 60i	
	720 × 480 (D1 525)	59.94i

Audio

HD SDI de 24 bits, SD SDI de 20 bits, 48 kHz, 2 canales (seleccione entre los canales 1/2 o 3/4), L-PCM

Conectores COMPOSITE (entrada de vídeo compuesta) 1 y 3

Resolución	Frecuencia/ip
Cuando el formato del sistema es 1080 50i	
720 × 576 (PAL)	50i
Cuando el formato del sistema es 1080 60i	
720 × 480 (NTSC)	59.94i

Conectores RGB (entrada RGB) 2 y 4

Resolución	Frecuencia/ip
640 × 480 (VGA)	60p
1024 × 768 (XGA)	60p 75p
1600 × 1200 (UXGA)	60p
1280 × 1024 (SXGA)	60p
1280 × 768 (WXGA)	60p
1600 × 900	60p
1920 × 1080 (HD)	60p

Conectores HDMI (entrada HDMI) 2 y 4

Vídeo

Resolución	Frecuencia/ip
640 × 480 (VGA)	59.94p 60p
1024 × 768 (XGA)	60p 75p
1600 × 1200 (UXGA)	60p
1280 × 1024 (SXGA)	60p

Resolución	Frecuencia/ip
1280 × 768 (WXGA)	60p
1600 × 900	60p
Cuando el formato del sistema es 1080 50i	
720 × 576 (SD)	50p
1920 × 1080 (HD)	50i
1920 × 1080 (HD)	50p
1920 × 1080 (HD)	60p
Cuando el formato del sistema es 1080 60i	
720 × 480 (SD)	60p
720 × 480 (SD)	59.94p
1920 × 1080 (HD)	59.94i
1920 × 1080 (HD)	60i
1920 × 1080 (HD)	59.94p
1920 × 1080 (HD)	60p

24 bits/píxel
RGB 444, YCrCb 422, YCrCb 444 (selección automática)

Audio
32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz (selección automática)
16 bits, 20 bits, 24 bits (selección automática)
L-PCM, 2 canales

Procesamiento de HDCP
Conector HDMI 2: no se admite
Conector HDMI 4: solamente se admite en unidades AWS-750 compatibles con HDCP (p. ej. unidades con los siguientes números de serie).
Número de serie: 11001 o posterior

Formatos de salida compatibles

Sugerencia

Puede seleccionar uno de los siguientes tres métodos de salida para las señales de salida SD, en función del ajuste de [System Setup] > [Video Setup] > [Output] > [SD Output Aspect].

Letter Box

Squeeze

Edge Crop

Conectores HD/SD SDI (salida SDI) (solo PGM)

Vídeo

HD/SD	Resolución	Frecuencia/ip
HD	Cuando el formato del sistema es 1080 50i	
	1920 × 1080	50i
	Cuando el formato del sistema es 1080 60i	
	1920 × 1080	59.94i
SD	Cuando el formato del sistema es 1080 50i	
	720 × 576 (D1 625)	50i
	Cuando el formato del sistema es 1080 60i	
	720 × 480 (D1 525)	59.94i

Audio
HD SDI de 24 bits, SD SDI de 20 bits, 48 kHz, 4 canales (los canales 3/4 y 1/2 son iguales), L-PCM

Código de tiempo
El [System Time Code] está incrustado en los datos auxiliares.
Cuando el formato del sistema es 1080 60i, el código de tiempo que se añade es un código de tiempo de emisión de fotogramas.
Los números de línea en que están incrustados los códigos de tiempo son los siguientes.

		Formato de sistema	Número de línea
HD SDI	VITC	60i	Línea 9 y línea 571
		50i	Línea 9 y línea 571
	LTC	60i	Línea 10
		50i	Línea 10

Conector HD SDI (salida SDI) (PGM/AUX)

Vídeo

Resolución	Frecuencia/ip
Cuando el formato del sistema es 1080 50i	
1920 × 1080	50i
Cuando el formato del sistema es 1080 60i	
1920 × 1080	59.94i

Audio
24 bits, 48 kHz, 4 canales (los canales 3/4 y 1/2 son iguales), L-PCM

Código de tiempo
El [System Time Code] está incrustado en los datos auxiliares.
Cuando el formato del sistema es 1080 60i, el código de tiempo que se añade es un código de tiempo de emisión de fotogramas.

Los números de línea en que están incrustados los códigos de tiempo son los siguientes.

	Formato de sistema	Número de línea
VITC	60i	Línea 9 y línea 571
	50i	Línea 9 y línea 571
LTC	60i	Línea 10
	50i	Línea 10

Conector RGB (salida RGB) (PGM/AUX)

Resolución	Frecuencia/ip
640 × 480 (VGA)	60p
1024 × 768 (XGA)	60p 75p
1280 × 1024 (SXGA)	60p
1280 × 768 (WXGA)	60p
1920 × 1080	60p

Conector HDMI (salida)

Vídeo

Resolución	Frecuencia/ip
640 × 480 (VGA)	60p
1024 × 768 (XGA)	60p 75p
1280 × 1024 (SXGA)	60p
1280 × 768 (WXGA)	60p
Cuando el formato del sistema es 1080 50i	
1920 × 1080 (HD)	50i
1920 × 1080 (HD)	50p
Cuando el formato del sistema es 1080 60i	
1920 × 1080 (HD)	59.94i
1920 × 1080 (HD)	59.94p

24 bits/píxel
RGB 444, YCrCb 422 (selección automática)

Audio

24 bits, 48 kHz, 2 canales, L-PCM

Formatos de archivo

Imágenes fijas y películas que se pueden importar

Formatos de imagen fija

Formato de archivo de imagen fija	.tiff, .tif, .png, .jpeg, .jpg, .jpe

Formato de archivo de película[1)]	.mxf (MPEG HD422, LPCM) [2)] .mxf (MPEG HD, LPCM)[2)] .f4v (H.264, AAC)[3)] .mov (MPEG4, AAC)[3)] .mov (H.264, AAC)[3)] .mp4 (H.264, AAC o LPCM) [3)] .m2ts (H.264, AC-3) [3)] 2) 50/59.94i 3) Hasta 1920 × 1080, hasta 30p
Capacidad de datos de aplicación	192 GB

1) Es posible convertir los formatos de archivo en algunos casos. Verifique de antemano que los archivos de películas se pueden reproducir en la unidad.

Función de grabación

Formato de vídeo grabado

Determinado por la configuración de [System Setup] > [Video Setup] > [System] > [System Format] (página 104).

Formato de grabación

Formato	MPEG HD (.mxf) * Se puede grabar simultáneamente con un archivo VOD.
Formato de contenedor	MXF
Extensión	.mxf
Códec de vídeo	MPEG-2 (perfil principal y nivel alto), HD largo 1920 × 1080 420, 8 bits, 35 Mbps
Códec de audio	LPCM 2CH (todo 4CH), 48 kHz, 16 bits
Fuente de grabación	Vídeo: PGM o AUX Audio: PGM o MIX
Capacidad de datos de aplicación	192 GB
Tiempo de grabación máximo	Unos 600 minutos Hasta 360 minutos por archivo

Función de emisión de secuencias

Formato	Flash
Protocolo	RTMP
Códec de vídeo	H.264
Códec de audio	AAC

Ajustes predeterminados del codificador

Elemento	Resolución (An. × Al.)	Vídeo + audio Velocidad de bits	Velocidad de fotogramas	Velocidad de muestra
Flash de ancho de banda alta	960 × 540	800 kbps + 96 kbps	30 fps o 25 fps[1)]	48,000 Hz
Flash de ancho de banda media	608 × 342	500 kbps + 64 kbps	30 fps o 25 fps[1)]	48,000 Hz
Flash de ancho de banda baja	480 × 270	350 kbps + 32 kbps	30 fps o 25 fps[1)]	48,000 Hz

1) Según la configuración de [System Setup] > [Video Setup] > [System] > [System Format] (página 104), la velocidad de fotogramas será la siguiente.

Configuración	Velocidad de fotogramas
1080 50i	25 fps
1080 60i	30 fps

Formato de grabación VOD

Extensión	.f4v
Códec de vídeo	H.264 960 × 540, 30/25 fps, 800 kbps
Códec de audio	AAC 48 kHz, 96 kbps
Fuente de grabación	Vídeo: PGM o AUX Audio: PGM o MIX
Tiempo de grabación máximo	360 minutos por archivo

Sistemas de archivos de unidad externa compatibles

NTFS, HFS+, FAT, FAT32, exFAT

Sugerencia

Cuando se exporten archivos que tengan un tamaño superior a 4 GB, formatee antes la unidad externa en un ordenador con un sistema de archivos exFAT.

Sistema de archivos que se puede formatear en la unidad

Solo FAT32

Sugerencia

Esta unidad no admite el formateo de unidades externas con un tamaño superior a 2 TB.

Datos guardados en proyectos

Pantalla principal

Elemento		Puede guardarse
Ubicación	Configuración	
[Input] / [Scene]	Selección de pestaña	Sí
Lista [Input]	Lista de material	Sí
Lista [Scene]	Lista de material	Sí
Menú [Option]	Visualización de lista	Sí
Lista [Camera]	Lista de ajustes predeterminados	Sí
Lista [Title 1]/[Title 2]	Lista de material	Sí
Lista [Effect]	Lista de efectos	Sí
Lista [Logo 1]/ [Logo 2]	Lista de material	Sí
Lista [AUX]	Lista de material	Sí
	Selección de material	Sí
Lista [Transition]	Lista de material	Sí
	Selección de material	Sí
Velocidad de transición	Selección de tiempo	No
Visor [PGM]	Visualización del vídeo	No
Visor [NEXT]	Visualización del vídeo	No
	Selección de controladores de ajuste superpuesta en el visor [NEXT]	No
Titler	Distintas configuraciones	No

Pantalla secundaria

Elemento		Puede guardarse
Ubicación	Configuración	
Pestañas	Selección de pestaña	No
Pantalla [Audio Mixer]	Niveles de atenuador [Ch On] para cada atenuador [Monitor Level] Destino de monitor	No (el nivel del atenuador 5 se recuerda para cada material)
Pantalla [Access] ([Audio Mixer])	[EQ] [Filter] [Limiter/ Compressor] [Input Trim] [Pan]	Sí

Elemento		Puede guardarse
Ubicación	Configuración	
Pantalla [Input]	[Embedded Audio] [Audio Level]	No (se recuerda para cada material)
Pantalla [Camera]	Controles	No (se recuerda para cada material)
	Distintas configuraciones de la función de seguimiento	No
Pantalla [Camera Settings]	Distintas configuraciones	No (se recuerda para cada material)
Pantalla [Tracking Settings]	Distintas configuraciones	No
Pantalla [Title 1]/ [Title 2]	Distintas configuraciones	No (se recuerda para cada material)
Pantalla [Effect]	Distintas configuraciones	Sí
Pantalla [Logo 1]/ [Logo 2]	Distintas configuraciones	Sí
Pantalla [Media Player]	Visualizaciones en pantalla	No
Pantalla [Recording]	Distintas configuraciones	Sí
Pantalla [Streaming]	Distintas configuraciones	Sí
Pantalla [File Manager]	Visualizaciones en pantalla	No
	Distintos materiales	No
Menú [System Setup]	[Language]	Sí
	[Date/Time]	No
	[Network]	Sí
	[Video Setup]	Sí
	[Audio Setup]	Sí
	[Others]	Sí
	[LCD Backlight]	Sí
	[Project]	No
	[About Anycast]	No
	[Service Log]	No
Teclado virtual	Selección de página Selección de modo Shift Caps Lock	No

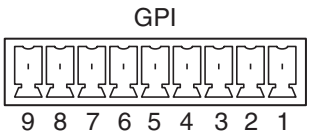
Teclados externos

- Los teclados externos ingleses de 101 y 104 teclas son compatibles.
- Puede que la tecla Control y otras teclas se desactiven en algunos casos.

Asignación de los contactos del conector

Conector GPI

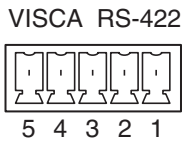
9 contactos



N.º de contacto	Descripción
1	(Reservado)
2	(Reservado)
3	(Reservado)
4	(Reservado)
5	GPI OUT 1 On: corto, Off: abierto
6	GPI OUT 2 On: corto, Off: abierto
7	GPI OUT 3 On: corto, Off: abierto
8	GPI OUT 4 On: corto, Off: abierto
9	GND

Conector VISCA

RS-422, 5 contactos



Número de modelo de Phoenix Contact: MC 1,5 / 5-ST-3,5

Nota

Como la velocidad en baudios está fijada en 38.400 bps, configure el ajuste en el lateral de la cámara remota.

Ejemplo de conexión:

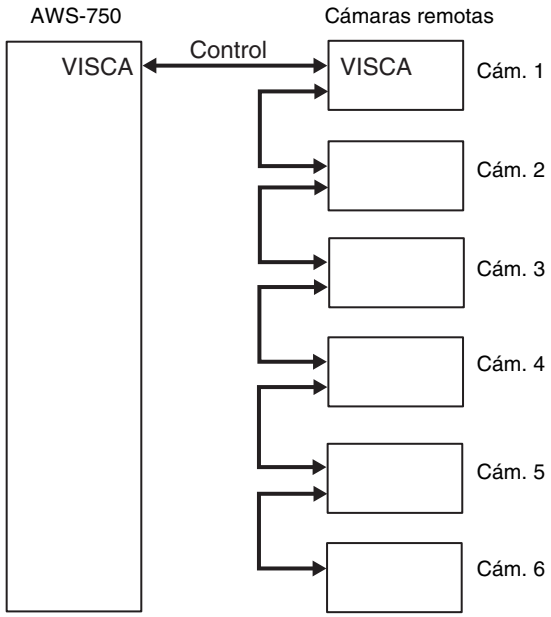
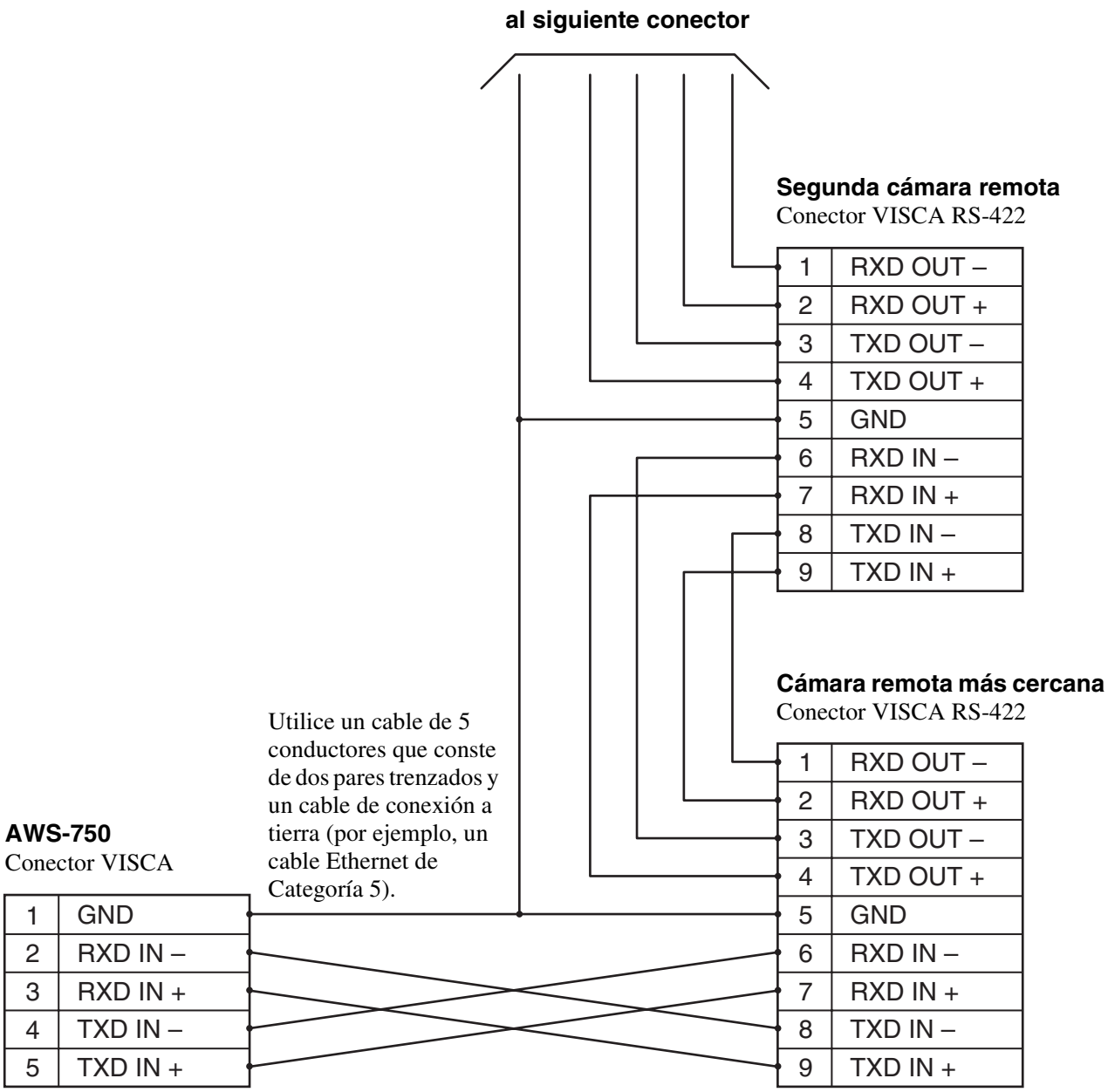
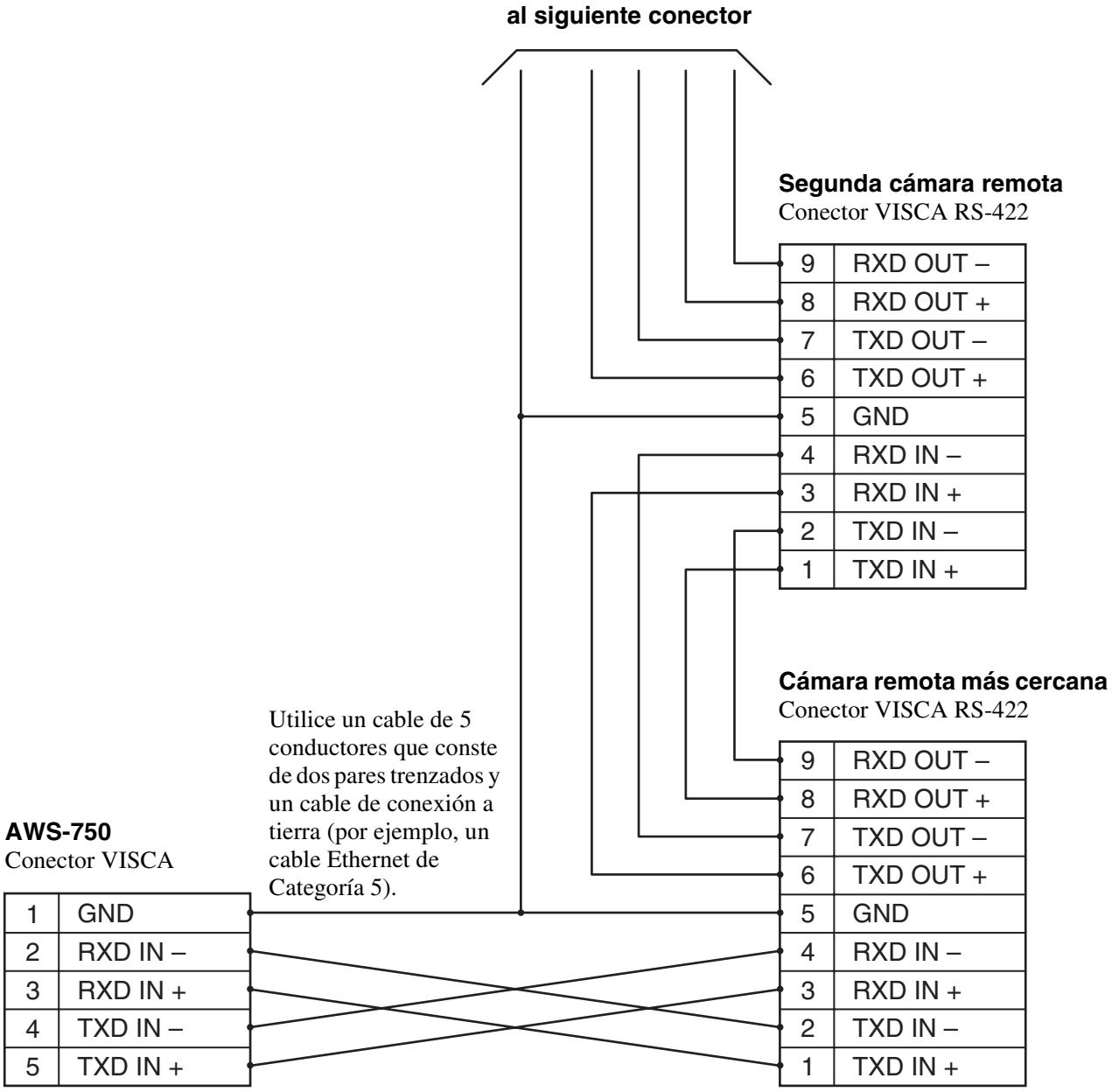


Diagrama de conexión VISCA RS-422

• Para los modelos BRC-H700, BRC-H900, BRC-Z330 o BRC-Z700


al siguiente conector
Segunda cámara remota
Conector VISCA RS-422
1 RXD OUT –
2 RXD OUT +
3 TXD OUT –
4 TXD OUT +
5 GND
6 RXD IN –
7 RXD IN +
8 TXD IN –
9 TXD IN +
Cámara remota más cercana
Conector VISCA RS-422
1 RXD OUT –
2 RXD OUT +
3 TXD OUT –
4 TXD OUT +
5 GND
6 RXD IN –
7 RXD IN +
8 TXD IN –
9 TXD IN +
Utilice un cable de 5 conductores que conste de dos pares trenzados y un cable de conexión a tierra (por ejemplo, un cable Ethernet de Categoría 5).
AWS-750
Conector VISCA
1 GND
2 RXD IN –
3 RXD IN +
4 TXD IN –
5 TXD IN +

• Para los modelos SRG-300H, EVI-H100S, EVI-H100V


al siguiente conector
Segunda cámara remota
Conector VISCA RS-422
9 RXD OUT –
8 RXD OUT +
7 TXD OUT –
6 TXD OUT +
5 GND
4 RXD IN –
3 RXD IN +
2 TXD IN –
1 TXD IN +
Cámara remota más cercana
Conector VISCA RS-422
9 RXD OUT –
8 RXD OUT +
7 TXD OUT –
6 TXD OUT +
5 GND
4 RXD IN –
3 RXD IN +
2 TXD IN –
1 TXD IN +
Utilice un cable de 5 conductores que conste de dos pares trenzados y un cable de conexión a tierra (por ejemplo, un cable Ethernet de Categoría 5).
AWS-750
Conector VISCA
1 GND
2 RXD IN –
3 RXD IN +
4 TXD IN –
5 TXD IN +

Limitación general de las transiciones

En los siguientes tipos de compuestos, los vídeos podrían cortarse entre sí a pesar de haber configurado transiciones, o puede que los compuestos no se visualicen durante las transiciones.
Además, si se cumple una de las siguientes condiciones, las otras transiciones también podrían verse afectadas.

Condición 1

Se ejecuta una transición dentro del mismo título.
Ejemplo: Título 1 (ABC) ⟶ Título 1 (XYZ)

Condición 2

Los dos vídeos de fondo de la lista [Input] son archivos de imágenes fijas.
Ejemplo: Entrada [1] (123) ⟶ Entrada [1] (789)

Condición 3

Se ejecuta una transición con dos modelos de efectos.
Ejemplo 1: Pattern_03 ⟶ Pattern_04
Ejemplo 2: Pattern_03 (ajuste A) ⟶ Pattern_03 (ajuste B)

Glosario

Ajuste predeterminado
Una función que permite guardar a un conjunto de ajustes eléctricos y reproducirlos como un único conjunto de datos. Este sistema cuenta con una función de ajustes predeterminados de la cámara.

Audio incrustado
Audio que se incluye en una señal de vídeo.

Barras de colores
Una señal de prueba que muestra rayas verticales de colores en un monitor. Se utilizan para ajustar la tonalidad y la saturación de los colores en las cámaras de vídeo y en los monitores.

Codificación
Conversión de la frecuencia de datos que usa tecnología de compresión y que se realiza en función del ancho de banda de la transmisión y la capacidad de los soportes de grabación.

Compresor
Una función que limita fácilmente las señales de audio que superen un determinado umbral. Se utiliza para evitar la distorsión de las señales de audio de alto nivel.

Cortinilla
La siguiente imagen entra en pantalla para sustituir la imagen actual, como si pasase un telón que borrara la imagen antigua.

Croma Key
Un método para crear una imagen compuesta mediante la eliminación de los componentes que contienen un color especificado (croma). Por lo general, se captura un sujeto en frente de un fondo azul, comúnmente conocido como “pantalla azul”, y se elimina el fondo azul, dejando solo el sujeto para la composición.

DHCP (Protocolo de configuración dinámica del sistema principal)
Un protocolo para asignar automáticamente las direcciones IP a los dispositivos cuando se conectan a una red y para recuperar las direcciones cuando se desconectan.

DNS (Sistema de nombres de dominio)
Un sistema que permite traducir los nombres de dominio de Internet en direcciones IP.

Ecualizador (EQ)
Una función que controla los niveles de las frecuencias de audio seleccionadas en las regiones altas, medias y bajas. Se utiliza para reforzar o suprimir las frecuencias específicas con el fin de mejorar el audio.

Emisión de secuencias
Un método de transferencia de audio y de datos a través de una red para su reproducción en tiempo real.

Filtro
Una función que elimina las señales situadas dentro de una región de frecuencia especificada. Se utiliza para eliminar los ruidos de los cables y otros tipos de ruido.

GPI (Interfaz de propósito general)
Una interfaz de propósito general que controla los dispositivos conectados mediante la conmutación de la lógica de ese puerto activado o desactivado.

HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection, Protección de contenido digital de elevado ancho de banda)
Una forma de protección de copyright que cifra las señales digitales cuando pasan por las conexiones y evita que el contenido se copie sin autorización.

HDMI
Un estándar de interfaz de transmisión para transferir vídeo y audio como una señal digital.

Imagen dentro de otra imagen (PinP)
Un efecto que se consigue al incrustar un vídeo dentro de otro vídeo.

Interfaz digital en serie (SDI)
Un estándar para la transmisión de audio incrustado y de señales de vídeo digitales sin comprimir a través de un único cable coaxial.

Limitador
Una función que impide que los niveles de audio superen un umbral especificado. Se utiliza para suprimir los picos de audio que tienen grandes diferencias de amplitud.

Logotipo
Una marca visible permanente que se muestra en los vídeos y que se utiliza para indicar que se trata de material con derechos de autor, por ejemplo.

Máscara de subred
Una dirección IP que indica la dirección de un dispositivo en una red y que está formada por dos componentes: una dirección de red (la dirección de la red) y una dirección de sistema principal (la dirección de un ordenador individual). Una máscara de subred es un valor que se utiliza para especificar el número de bits de la dirección IP que se reservan para la dirección de red. Una subred es una red más pequeña que se crea al dividir una red más grande en dos o más partes.

Mezcla
Se mezclan una imagen nueva y una imagen antigua con el fin de sustituir la imagen antigua.

Mezcla de audio
Combinación de las entradas de audio de varios canales en un solo canal.

Miniatura
Una imagen cuyo tamaño se ha reducido con el fin de visualizar una lista de muchas imágenes.

Monitor
Para poder escuchar el audio y ver el vídeo. O un dispositivo para visualizar y realizar audiciones.

Nombre del sistema principal
Un nombre asignado a un ordenador conectado a una red para que resulte más fácil identificarlo. Normalmente está formado por caracteres alfanuméricos, aunque las convenciones varían en función del sistema.

Oscilador
Un transmisor que oscila a una frecuencia fija, como una onda sinusoidal. Esta unidad está equipada con un oscilador de audio interno.

Paneo
En audio, para ajustar el balance de audio izquierdo/derecho. En vídeo, para mover la cámara a la izquierda y a la derecha.

Panorámica vertical
Para mover la cámara arriba y abajo.

PFL (Escucha previa al atenuador)
Monitorización del audio antes de realizar los ajustes de nivel con los atenuadores de los canales de audio. Se utiliza para comprobar el audio de entrada. En este sistema, el paneo y el control de nivel no se aplican al audio PFL, aunque se hayan llevado a cabo recortes, filtros, ecualizadores, panorámicas y ajustes de control de nivel.

Programa (PGM)
Las señales de vídeo y de audio finales se emiten desde este sistema, después de aplicar los efectos. Los espectadores visualizan el vídeo.

Puerta de enlace predeterminada
Un enrutador u ordenador conectado a una red que sirve como entrada para una red externa. Otros ordenadores de la red acceden a la red externa a través de la puerta de enlace predeterminada.

Recorte
Para ajustar el nivel de entrada de las señales de audio. Estos ajustes se realizan en la etapa de entrada, antes de los ajustes de nivel con los atenuadores del canal de audio.

Retardo
Una función que retarda el audio para que se sincronice con el vídeo, que se utiliza cuando el vídeo se recibe más tarde que el audio correspondiente.

RGB
Un formato de señales de salida que muestra imágenes mediante el uso de los tres colores primarios: rojo, verde y azul.

Señal de crominancia en negro
Una señal de referencia que se utiliza para lograr la sincronización externa (GenLock). Esta es una señal compuesta en negro.

SNMP (Protocolo Simple de Administración de Red)
Un protocolo que permite monitorizar y controlar los dispositivos conectados a través de una red. El uso del SNMP proporciona beneficios, como el de ser capaz de detectar rápidamente los dispositivos defectuosos cuando se producen errores de red.

Transición
Para conmutar el vídeo y el audio en un tiempo de duración especificada.

TRS
Una toma con tres contactos: la punta, el anillo y el manguito.

Umbral
El nivel en el que se activa un limitador o un compresor.

VISCA
Un protocolo desarrollado por Sony, que permite conectar un equipo de vídeo a los ordenadores.

VOD (Vídeo bajo demanda)
Un sistema que permite colocar el contenido de vídeo en una red a la que los espectadores pueden acceder gratuitamente.

XLR
Un conector de 3 contactos, a menudo denominado “conector Canon”. Un mecanismo de bloqueo mantiene el conector conectado de forma segura incluso al tirar del cable. Muy estable a pesar de su estructura sencilla; a menudo se utiliza en los micrófonos para suprimir los ruidos de manejo.

Índice alfabético

A

Accesorios opcionales 114
Accesorios suministrados 114
Actualizaciones de software 108
Actualizar 108
[Add Media Player] 45
[Add Source] 44
[Add Still Picture] 44
Administración de archivos 93
Ajuste predeterminado de cámara 54
Ajustes de audio 78
Ajustes predeterminados 54, 55
Ajustes predeterminados del codificador 119
Almacenamiento interno 44, 45, 57, 82, 93, 98
Altavoces del monitor 13
Apagado de la unidad 27
Archivos de material 57
Archivos VOD 85
Arrastrar 24
Atenuador PGM OUT 34
Atenuadores de canales 34
Audio incrustado 58, 80
AUDIO INPUT 16
AUDIO OUTPUT 17
[Audio Setup] 105
AUX 76

B

Balance de blancos 54
Bloque AUDIO INPUT 16
Bloque AUDIO OUTPUT 17
Bloque VIDEO INPUT 17
Bloque VIDEO OUTPUT 18
Bloqueo 39
Bloqueo de AUX 39
Botón L 13
Botón R 13
Botones [PFL] 34
Brillo de la pantalla 29

C

Cable de alimentación de CA 114
Cámara VISCA 99
Cámaras remotas 52, 99
[Camera Settings] 53
Clavija HEADPHONES 14
Compresor 79
[Compressor] 79
Conector de entrada de alimentación de CC 16
Conector de masa 16
Conector GPI 16
Conector HD/SD SDI (entrada SDI) 3 17, 18
Conector HD/SD SDI (salida SDI) (PGM/AUX) 18
Conector HDMI (entrada HDMI) 4 17
Conector HDMI (salida) 18
Conector LAN 1 15
Conector LAN 2 15
Conector REF OUT (salida de señal de referencia) 16
Conector RGB (entrada RGB) 4 17
Conector RGB (salida RGB) (PGM/AUX) 18
Conector VISCA 16, 120
Conectores COMPOSITE (entrada de vídeo compuesta) 3 17
Conectores COMPOSITE (entrada de vídeo compuesto) 3 18
Conectores HD/SD SDI (entrada SDI) 5 y 6 17
Conectores HD/SD SDI (salida SDI) (solo PGM) 18
Conectores MIC/LINE IN 16
Conexiones 26
Configuración de la grabación 82
Configuración predeterminada 25
Conmutación de vídeo 30
Control de cámaras 52
Corte 32
Cortinilla 32
Creación de listas 43
Crear títulos 88
[Create New] 46
Criterio de ordenación de lista 47
Cubierta del panel 14
[Customize GUI] 107
[Cut] 40

D

[Date/Time] 29
De audio 34
[Delete] 47
Desplazar 24
Direct take 31
Dispositivos externos 87
Doble toque 23

E

[Edit] 47
Ejemplo de configuración del sistema 11
Emisión de secuencias 83
Encendido de la unidad 27
[Framing] 75
[EQ] 79
Escenas 70
Escucha previa 34
Especificaciones 113
Estado de la emisión de secuencias 37
Estado de la grabación 37
Estado de seguimiento 73
Exportación de un archivo 96

F

Fecha y hora 28
File Manager 93
[Filter] 79
Flujo de funcionamiento 25
Formateo 97
Formato de grabación 118
Formato de grabación VOD 119
Formato de vídeo grabado 118
Formatos de archivo 118
Formatos de entrada 116
Formatos de imagen fija 118
Formatos de la señal de vídeo 28
Formatos de película 118
Formatos de salida 117
Fuentes 95
Fuentes de entrada 44
Función de ecualizador 79
Función de filtro 79
Función de seguimiento 72

G

Grabación 82

H

[HDCP Handling] 104

I

Identificación de los componentes 13
Imagen dentro de otra imagen (PinP) 61
Imágenes fijas 95
Importación de archivo 95
Indicador de acceso 13
Indicador de alimentación 13
Indicador de cámara 56
Indicador GUI 56
Información de la versión 108
Input 103
[Input Channel Assign] 106
[Input Trim] 80
Inserción de Croma Key 65
Interruptor de encendido 14
Interruptores +48V 17

Introducción de texto 59
IPv4 102
IPv6 102

L

[Language] 101
[LCD Backlight] 29
Limitador 79
[Limiter] 79
[Limiter/Compressor] 79
Lista de opciones 39
Lista [Effect] 61, 65
Lista [Input] 36
Lista [Scene] 36
Listas [AUX] 77
Listas [Logo] 50
Listas [Title] 49
Logotipo 50
Logotipos 95

M

Marca de advertencia 109
Media Player 57
Medidor de nivel de audio 34, 40
Mensajes 109
Menú [Option] 38
Menú [System Setup] 101
Mezcla 32, 34
Mezcla de audio 34
[MIC/LINE] 106
MIX OUT 80
Modo de encuadre 75
Modo de seguimiento 73
Modo directo 31
[Monitor Level] 35
[Move] 37

N

[Network] 101
Nivel de audio para monitorizar 35
Niveles de salida MIX OUT 80

O

Operaciones de la pantalla táctil 23
OSC (Oscilador) 106
Oscilador 106
[Others] 107
[Output] 106

P

Palanca de liberación 14, 15
[Pan] 80
Pantalla [Access] 78
Pantalla [Audio Mixer] 78
Pantalla [Camera] 52
Pantalla [Camera Settings] 53
Pantalla [Tracking Settings] 73
Pantalla [Logo] 51
Pantalla principal 13, 19, 36
Pantalla secundaria 13, 41
Pantalla [Streaming] 84
Pantalla [Title] 49
Pantalla [Titler] 90
Películas 95
Películas protectoras antideslumbramiento 21
Pestaña [Camera] 41, 52
Pestaña [Effect] 41
Pestaña [file manager] 42
Pestaña [Input] 41
Pestaña [Logo] 42
Pestaña [Media Player] 42, 57
Pestaña [Recording] 42
Pestaña [Streaming] 42
Pestaña [system setup] 42
Pestaña [Title] 41
[PGM/MIX] 80
PinP 61
Plantilla 89
Plantilla predeterminadas 89
Plantillas de usuario 89, 92
Proteger 38
Proyectos 98, 119
Puertos USB 15
Pulsar y mantener pulsado 24

R

Ranura para cable antirrobo 16
[Remote Camera] 100
[Reset Camera] 54, 100
Restauración de la configuración predeterminada 98

S

Salida 104, 106
[Service Log] 107
SNMP 102
Solución de problemas 109
[System] 28, 104
System Time Code 105

T

Teclado externo 87
Teclado virtual 59, 60
Teclados 87
Teclados externos 120
Titler 88
[Titler Template] 94
Títulos 48
Tocar 23
[Tracking] 73
[Transition Rate] 33

U

Uso de dispositivos externos 87
Ustream 83

V

Velocidad de transición 33, 107
Vídeo de previsualización 30
Vídeo de salida de programa 30
[Video Format] 103
VIDEO INPUT 17
VIDEO OUTPUT 18
[Video Setup] 103
Visor [NEXT] 40
Visor [PGM] 37

W

[White Balance] 54

X

X-keys 87